2 CD

SZUKAJ TEŻ WERSJI DVD

2 PEŁNE WERSJE GIER!

- COMANCHE 4 PL
- WILL OF STEEL



Games Convention 2006

GC GAMES CONVENTION

Obszerna relacja z growych targów w Lipsku.

CLICK!

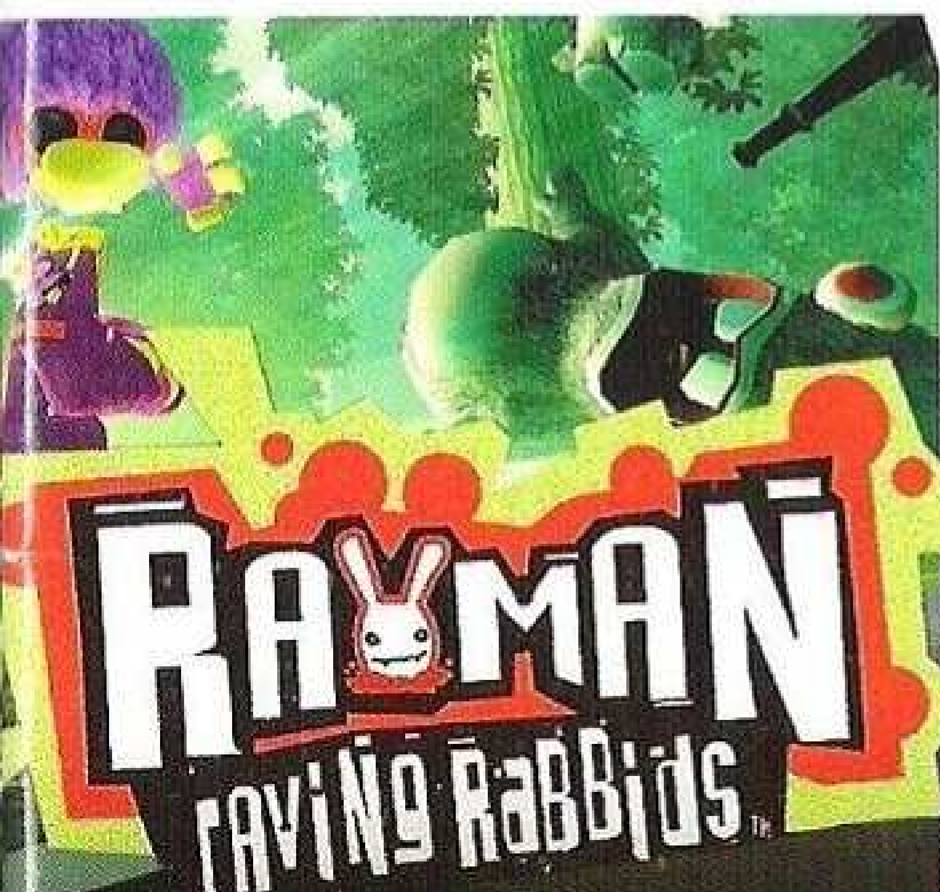
Cena 6,99

Nr 10/2006 Cena 6,99 zł (w tym 7% VAT)



FLATOUT 2

Zapomnij o Need for Speed! Oto najlepsza ścigałka na PC...



RAYMAN raving rabbids

Popularna platformówka wraca na ekrany. Nowe informacje i screeny!

wściekłe psy reservoir dogs™



Kultowy film Tarantino przerobiony na grę. Z jakim skutkiem?

Pierwsza recenzja w Polsce!

COMPANY of HEROES™ KOMPANIA BRACI

RTS w stylu Call of Duty – nowa gra twórców Homeworlda!

Opis walki z wszystkimi bossami!

Poradnik do Devil May Cry 3

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558

9 771509 055600 10

w numerze 10/2006

ZAPOWIEDZI

EKSTRA

TEMAT NUMERU

RECENZJE

PORADNIK


ZAPOWIEDZI
Assassin's Creed s. 08


EKSTRA
Games Convention 2006 s. 24


RECENZJE
FlatOut 2 s. 48

NIE TYLKO GRY

DZIAŁY STAŁE

Semestr czas zacząć!

Skończyły się wakacje, zaczęła się szkoła, a już za kilkanaście dni ruszą również zajęcia na uczelniach. I jak zwykle wtedy, kiedy obowiązki zajmą nam/wam większą część wolnego czasu, rozpocznie się też wysyp nowych produkcji. Kiedy w to grać? Na pewno każdy z was znajdzie własny sposób na rozwiązanie tego dylematu. W tym semestrze może to być jednak trudne, bo szykuje się kilka naprawdę smacznych kąsków – Dark Messiah of Might & Magic, Neverwinter Nights 2 czy Need for Speed: Carbon to tylko niektóre z zapowiadających się świetnie tytułów, które trafią do nas w najbliższych kilkunastu tygodniach.

Wysyp wielkich gier rozpoczyna **Company of Heroes: Kompania Braci**, nowa gra strategiczna twórców Homeworlda. Od dawna wiedzieliśmy, że będzie to produkcja wyjątkowa, ale jej finalna wersja naprawdę nas zaskoczyła. Oczywiście pozytywnie. Druga bardzo udana premiera to **FlatOut 2**, samochodówka, która zachwyciła nas dynamiką i fantastycznym modelem fizyki. To najbardziej efektowna ścigałka wydana na PC! W tym numerze Clicka polecamy również relację z targów Games Convention, zorganizowanych, jak co roku, w Lipsku – tu pokazywano wiele tytułów, o których będziemy pisać w nadchodzących miesiącach. To jednak w kolejnych numerach – a teraz zapraszamy do lektury aktualnego!

Redakcja

Z cyklu: prywatne zdjęcia redakcji. Rednacz wyrusza na poszukiwania nowych gier do recenzji.

Następny Click w sprzedaży już 10 października!

A w nim na pewno*:
- kolejny zeszyt Klasyki Clicka – o serii Fallout,
- recenzje najnowszych gier, m.in. Dark Messiah of Might & Magic, Joint Task Force, Blood Magic, El Matador

oraz sporo innych ciekawostek!

*na pewno – chyba że powtórzy się sytuacja z tego miesiąca, kiedy wszystkie obiecywane nam wersje recenzenckie utknęły gdzieś, nie wiadomo gdzie.

KONKURSY



Chcesz zdenerwować sąsiadów? Wygraj w konkursie głośniki X-Generation!

Zespół redakcyjny:
Tymon Smektała (deszczowy redaktor naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (obżarty z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (filozoficzny z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (korektor anemochor).

Reklamacje płyt CD i DVD:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

Teksty w numerze: Łukasz Bonczol, Artur Dąbrowski, Piotr Lewandowski, Artur Okoń, Aleksander Olszewski, Marcin Traczyk.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Członek zarządu: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondencji:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław



Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy
Dyrektor Biura Reklamy pism komputerowych:
Janusz Jędrzejczak, janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50
Magda Milewska, magdalena.milewska@bauer.pl, tel. (022) 516 31 73

Copyright:
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
www.click.pl
e-mail: click@click.pl



Comanche 4 PL

Na płycie z grą znajdziesz obszerną polską instrukcję.

PEŁNA WERSJA

To prawdziwa klasyka! Comanche 4 jest jak na razie ostatnią częścią słynnej serii symulatorów helikoptera stworzonej przez studio Novalogic. To gra, która w niczym nie ustępuje swoim wielkim poprzednikom – **oferuje dynamiczną rozgrywkę, która z wyczuciem łączy realizm i efektowną akcję.**

Twórcy sadzają cię za sterami helikoptera RAH-66 Comanche i wysyłają do boju w sześciu różnych kampaniach, z których każda składa się z kilkunastu misji. Jest więc w co grać! Jest też z kim walczyć – przeciwnicy posługują się nowoczesnym sprzętem wojskowym, realistycznie odwzorowanym, zarówno jeśli chodzi o wygląd, jak i możliwości. Staniesz oko w oko (a raczej działko w oko) z piechotą uzbrojoną w wyrzutnie rakiet, **nieprzyjaciel dysponuje także pojazdami oraz śmigłowcami bojowymi Ka-50, Ka-52 i Mi-24.**

Uwaga! By zagrać w sieci, należy wejść na stronę internetową www.cdprojekt.pl/comanche4 i pobrać stamtąd numer seryjny potrzebny do aktywowania trybu multiplayer!!!

Will of Steel

PEŁNA WERSJA

Will of Steel to nietypowa gra strategiczna, która przedstawia fikcyjną fabułę opartą na autentycznych wydarzeniach – wojnach w Iraku i w Afganistanie. Bohaterem gry jest William Steel, młody żołnierz, który zaraz po ukończeniu nauki w Wojskowej Akademii Morskiej trafia na front. Jego umiejętności od razu zostają wystawione na próbę – **musi przejąć dowodzenie nad zbrojnym batalionem walczącym z talibami.**

Ciekawostką jest to, że grą można kierować... głosem. Will of Steel oferuje możliwość wydawania komputerowi poleceń za pośrednictwem podłączonego do PeCeta mikrofonu. Wypowiadając odpowiednie rozkazy, można organizować grupy i formacje jednostek, wskazywać cel przemarszu lub ataku. Głosem można też m.in. obracać kamerą czy włączać dodatkowe opcje (choćby wsparcie lotnicze)!

Zawartość płyt CLICK! 10/2006

CD1
- **Pełna wersja:** Comanche 4 PL

CD2
- **Pełna wersja:** Will of Steel
- **Wersja demo:** Broken Sword: Angel of Death

DVD
- **Pełne wersje:** Comanche 4 PL, Will of Steel
- **Wersje demo:** Broken Sword: Angel of Death, Caesar IV, Dark Messiah of Might & Magic, Just Cause, LEGO Star Wars II, Stronghold: Legends

Sprawdź koniecznie!



Broken Sword: Angel of Death

Najnowsza część jednej z najgłośniejszych serii gier przygodowych. Jej twórcą jest od początku legendarny Charles Cecil, którego studio Revolution przyczyniło się do rozwoju gatunku przygodówek w latach 90. Data wydania Angel of Death nie mogła być bardziej trafiona – seria Broken Sword obraca się wokół tematów związanych z okultyzmem, eksploruje historyczne zagadki chrześcijaństwa, a to zagadnienia popularne po sukcesie książki i filmu „Kod Leonarda Da Vinci".

Coś nie działa? Patrz na kartonik do płyt!

ASSASSINS CREED™

Z OSTATNIEJ CHWILI

Chwilę przed oddaniem Clicka do druku trafiła do nas informacja, że Ubisoft potwierdził plany PeCetowej wersji Assassin's Creed. Hurrra!

Podobno kiedy się czegoś bardzo chce, w końcu się to dostaje. Choć na razie nie potwierdzono na 100%, że gra Assassin's Creed ukaże się na PC, prezentujemy jej zapowiedź, bo może dzięki temu jednak ją dostaniemy. A bardzo byśmy chcieli...



Miecze świetlne to jak widać wcale nie wymysł Lucasa...



Trudno wmieszać się w tłum w najnowszej kolekcji Arkadiusa.



Już lecę, księżniczko! Rozchylaj poły, he, he, he, he, he...

Na tegorocznych targach E3 (ostatnich? czytaj w newsach!), na których niewielu produkcjom udało się zaskoczyć branżowych dziennikarzy, **Assassin's Creed był jednym z tych tytułów, o których mówili wszyscy.** Wszyscy też narzekali, że zgodnie z pierwszą zapowiedzią gra ta miała być wydana wyłącznie na konsolę PlayStation 3. Później jednak pojawiła się plotka, że jeden z pracowników europejskiej centrali Ubisoftu wygadał się, iż Assassin's Creed wyjdzie także na Xboxa 360 i PC. Firma ani nie potwierdziła, ani nie zaprzeczyła tym pogłoskom, na razie więc nic nie wiadomo. Za wyjątkiem tego, że – niezależnie od platformy – Ubisoft Montreal szykuje niezwykłą produkcję...

O co to całe zamieszanie? **Assassin's Creed to nowa gra zespołu, który stworzył wcześniej trzy części odświeżonej sagi Prince of Persia.** To ci goście sprawili, że z małpią zręcznością wykonywałeś cyrkowe akrobacje w Piaskach Czasu, Duszy Wojownika i Dwóch Tronach. Po zamknięciu trylogii o Księciu Persji zabrali się za kolejny tytuł – właśnie Assassin's Creed, grę akcji traktującą o przygodach średniowiecznego zabójcy. Mamy więc ciekawy temat, doświadczonych, sprawdzonych twórców i... tajemnicę.

O fabule Assassin's Creed trudno pisać, bowiem na razie poznaliśmy tylko jeden jej poziom. **Na pierwszy rzut oka akcja toczy się w XII wieku naszej ery, podczas trzeciej krucjaty, prowadzonej przez Ryszarda Lwie Serce.** Główną postacią Assassin's Creed jest Altair, co po arabsku oznacza lecącego orła – to dobre imię dla skrytobójcy, a taki właśnie jest fach bohatera. To jednak tylko część prawdy o fabule – gdy podczas prezentacji na targach E3 Altair zginął pod mieczami miejskich strażników, obraz zaczął się rozmywać, śnieżyć i nagle... kamera przeniosła się do futurystycznej przestrzeni przypominającej film „Matrix". Na pewno **akcja rozgrywająca się w średniowieczu będzie miała związek z jakimiś wydarzeniami z odległej przyszłości.** Jaki? Tego na razie nie wiadomo.

Assassin's Creed to oryginalna produkcja, można w niej jednak dostrzec ślady kilku innych tytułów – na szczęście tych najlepszych z ostatnich lat. Obszar, na którym toczyć się będzie gra, obejmuje trzy arabskie miasta i sporą przestrzeń między nimi. Altair będzie się mógł poruszać po nim dość swobodnie (także na koniu), samodzielnie decydując o tym, jakie zadanie i gdzie wykona. Ta swoboda rozgrywki przywołuje na myśl serię Grand Theft Auto – programiści z Ubisoft Montreal też zresztą przypominają ją, mówiąc o swoim dziele. Tematyka gry – dyskretne zabójstwa dobrze strzeżonych ofiar – jest podobna do tej z cyklu Hitman, a zakapturzona postać przemykająca uliczkami średniowiecznych miast budzi skojarzenia z serią Thief. Płynność ruchów Altaira – zarówno w walce, jak i w pokonywaniu przeszkód terenowych – przeniesiona została natomiast z trylogii Prince of Persia.



Trudno się oprzeć pokusie... Gdzie mój worek napełniony wodą?



Wio, koniku, wio!

Inspiracją dla animacji Altaira był też, zdobywający obecnie coraz większą popularność, sport o nazwie parkour – czyli bieg przez miasto powiązany z widowiskowym pokonywaniem napotkanych przeszkód.

Akrobatyczna swoboda ruchów, którą Altair prezentuje, przeskakując pomiędzy dachami arabskich domów, nie ma znaczenia na poziomie ulicy, w tłoku.

Wykonując swoje zabójcze zadania, Altair ma korzystać z kilkunastu autentycznych średniowiecznych broni. Na targach E3 pokazano jednak tylko trzy z nich – ukryte w rękawie ostrze używane do cichych egzekucji; miecz, który przydał się podczas walki z zaalarmowanymi strażnikami; oraz kuszę, pozwalającą rozprawić się z przeciwnikiem na odległość. Bohater będzie też obdarzony przynajmniej jedną specjalną mocą – „sokolim okiem", dzięki któremu nawet w tłumie będzie mógł dostrzec i zidentyfikować cel misji.

Już na E3 gra wyglądała fantastycznie – kiedy ukaże się w 2007 roku, efekt będzie na pewno jeszcze większy.

Twórcy Assassin's Creed obiecują jednak, że ich produkcja będzie pierwszą w historii gier, która **w realistyczny sposób odda zachowanie tłumu** i znajdującego się w nim bohatera. Altair może np. dyskretnie prześlizgiwać się między mieszkańcami, nie zwracając na siebie ich uwagi, może też jednak rozpychać się, co przyśpiesza jego kroki, ale budzi zainteresowanie straży miejskiej. Dzięki animacjom wykonanym w całości przez grafików Ubisoftu (tradycyjnymi metodami, nie za pomocą renderingu) ruchy Altaira są bardzo realistyczne. Algorytmy sztucznej inteligencji sprawiają natomiast, że tłum zachowuje się tak, jak zachowałby się w rzeczywistości – np. kiedy Altair kogoś zabije, część ludzi ucieknie, część zacznie kulić się pod ścianą, co odważniejsi spróbują zaś zatrzymać napastnika. Już na E3 wyglądało to fantastycznie – kiedy gra wyjdzie w 2007 roku, efekt będzie na pewno jeszcze większy.

Assassin's Creed to na pewno jedna z najciekawszych i najbardziej oryginalnych gier znajdujących się w produkcji. Tym bardziej pozostaje mieć nadzieję, że obecna „wyłączność" dla konsoli PlayStation 3 jest tylko zagrywką promocyjną. Ubisoft to na szczęście koncern, który wszystkie gry wydaje na najważniejsze dostępne platformy, więc pewnie i Assassin's Creed trafi na PC. Bardzo byśmy chcieli...

Assassin's Creed

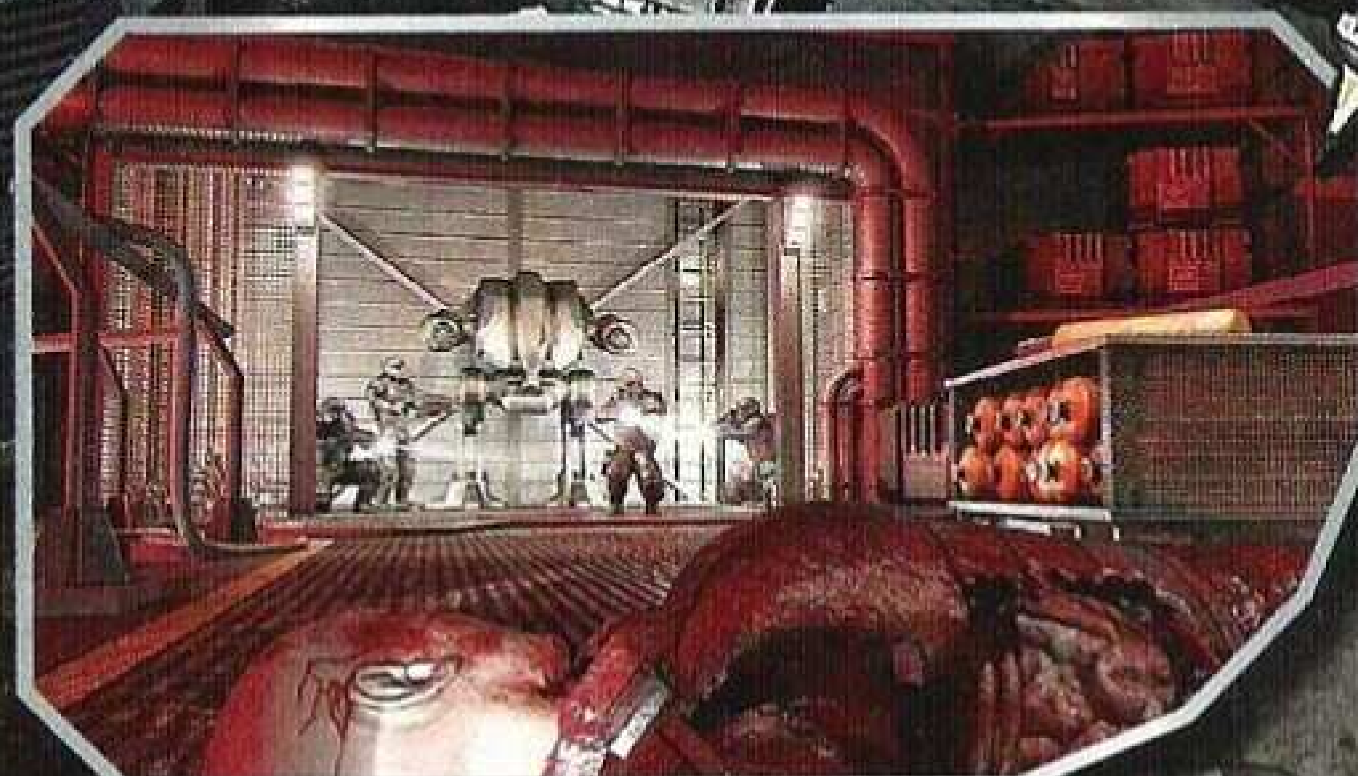
Producent:	Dystrybutor PL:
Ubisoft	Cenega
http://www.assassinscreed.com/	
Premiera: marzec 2007	
Gatunek: akcja	
+	Hitman + Prince of Persia + GTA!!! • fantastyczna animacja • odwzorowanie zachowań tłumu • tajemnica ukryta w fabule
–	niepewny los wersji PC

Oryginalna produkcja twórców serii Prince of Persia, która łączy zalety GTA, Thiefa i Hitmana. Tylko czy wyjdzie na PC?

Autor: Foch77

INTERSTELLAR MARINES

Nowoczesna armia to nie tysiące słabo wyposażonych wojaków, a niewielka grupa uzbrojonych po zęby profesjonalnych zabójców. Z tobą włącznie.



Chłopaki, tam leży trup – uważajcie, żeby nie wdepnąć.



Ściany są tutaj krzywe, czy to ja mam jedną nogę za krótką?

Wśród wizji pierwszego kontaktu z obcą cywilizacją dominują raczej czarne scenariusze. Nawet śmieszne, małe i zielone ludziki (jak w filmie „Marsjanie atakują") okazują się krwiożerczymi bestiami pragnącymi zniszczyć naszą planetę. Dlaczego tak się dzieje? Wielu ludzi wierzy, że **człowiek nie jest sam w kosmosie** i gdzieś musi istnieć życie, nawet jeśli nie jest w żaden sposób podobne do tego, które znamy. Ale gdzie i jakie? Właśnie to – brak wiedzy i dowodów – pobudza wyobraźnię, również twórców gier.

W Interstellar Marines **wcielisz się w postać kosmicznego komandosa tytułowej doborowej jednostki wojskowej.** Ten futurystyczny taktyczny FPS przeniesie cię w stosunkowo niedaleką przyszłość, bo do XXII wieku. Wedle wizji autorów – człowiek zasiedlił sąsiednie planety w poszukiwaniu niezbędnych mu do życia surowców. Oczywiście na opanowane tereny ludzie szybko sprowadzili swoje najstarsze towary eksportowe – przemoc i wojnę.

Prawdziwym wrogiem – jak się dość szybko okazało – nie jest już jednak drugi człowiek, ale „coś" zupełnie innego. Dlatego właśnie powołano jednostkę Interstellar. **Jest to grupa czterech świetnie wyszkolonych żołnierzy.** W grze wcielisz się w jednego z członków zespołu, aby wypełniać zadania zarówno w towarzystwie kompanów z drużyny, jak i samotnie. Zaletą misji ma być możliwość przejścia ich na kilka różnych sposobów, a także alternatywne, nieliniowe zakończenia wpływające na przebieg całej fabuły.

Już na tym etapie prac widać bardzo liczne podobieństwa do innego tytułu z tego gatunku – Star Wars: Republic Commando. Podobnie jak tam, **twoja postać zakuta będzie w kosmiczną zbroję, zaś jej hełm będzie mieć wbudowane ekrany ze wskaźnikiem amunicji i życia.** Ciekawie wygląda noszona przez komandosów broń – będzie jej kilka rodzajów (plus oczywiście różne typy granatów), a wszystkie będzie można wyposażać w dodatkowy sprzęt, np. celownik, latarkę czy tłumik.

Każdy członek drużyny będzie miał swoją specjalizację, zaś podczas kolejnych misji zdobędzie doświadczenie. Za pomocą wbudowanego systemu RPG rozwiniesz umiejętności swojego podwładnego, dzięki czemu stanie się on skuteczniejszy w walce. Liczba specjalizacji i ulepszeń na razie pozostaje tajemnicą.

Dużym atutem Interstellar Marines będzie grafika napędzana przez Unreal Engine 3.

Dużym atutem Interstellar Marines z pewnością będzie grafika napędzana przez Unreal Engine 3. **Obecnie filmy prezentujące rozgrywkę wyglądają naprawdę znakomicie.** Otoczenie jest bardzo realistyczne, podobnie jak i jednostki, a najlepiej prezentują się oczywiście efekty działania broni i granatów. Twórcy obiecują dodać do tego pełną interakcję z otoczeniem i oby nie zapomnieli przy okazji o jakimś porządnym systemie fizyki. **Gra powstaje równocześnie na konsole X360 i PS3** i nie jest to raczej dobra wiadomość dla miłośników PieCa – grafika może i będzie ładna, ale jej wymagania zapowiadają się iście kosmicznie.



Nie świeć tam, bo mnie już plecak piecze.

Wspomnieć warto także o multiplayerze, w którym razem z kolegami będziesz mógł wypełniać misje w trybie kooperacji. Od Star Wars: Republic Commando trochę czasu już minęło i **dobry taktyczny shooter w kosmosie z pewnością znajdzie spore grono fanów** – zwłaszcza jeśli będzie to taki „nieziemski" Crysis.

Interstellar Marines

Producent:	Dystrybutor PL:
Zero Point Software	brak

http://www.interstellarmarines.com/

Premiera: 2007

Gatunek: shooter taktyczny

+ tematyka i klimat • korzystanie ze sprawdzonych wzorców • kooperacja z drużyną
− twórcy muszą się postarać o bardzo mocne AI jednostek • a ty o baaardzo mocną kartę graficzną

Bez zbędnych komentarzy – po prostu już zaczynam trenować celność, refleks i bieganie w stanie nieważkości.

Autor: martin

HALF-LIFE 2
EPISODE TWO

Pierwsza część trylogii dodatków do Half-Life 2 ukazała się w czerwcu, a Valve już szykuje kontynuację. Co się zmieniło w tak krótkim czasie?

Akcja HL2: Episode Two rozpocznie się w chwilę po wybuchu Cytadeli, który wieńczył scenariusz Episode One. Fabuła drugiego dodatku koncentruje się na informacjach, które udało się zdobyć twojej towarzyszce, Alyx, a na których przecież tak zależało wrogim żołnierzom. Co też one kryją? Dowiesz się, grając w HL2: Episode Two. Niestety w rozwikłaniu zagadki nie pomoże ci sama Alyx, gdyż ucierpiała w katastrofie kolejowej i właśnie opiekują się nią przybysze z planety Xen, Vortigaunci. Spotkasz za to postacie, o których w HL2: Episode One za wiele mowy nie było. Mam tu na myśli przede wszystkim mechanicznego pieska i tajemniczego G-Mana. Podobno w czasie zabawy **padną (wreszcie!) odpowiedzi na kilka pytań dotyczących tego smutnego pana odzianego w garnitur.**

Rozwiązania zagadki będziesz szukał w nieco odmienionym otoczeniu. Ponure blokowiska zostaną zastąpione przez tereny bogate we florę. Zobaczysz lasy, góry i rzeki, a pośród nich co najwyżej opuszczone domy i nieużywane szopy. **Wyświetlanie rozległych, zalesionych terenów będzie możliwe dzięki korektom poczynionym w silniku gry.** Choć będziesz głównie hasał po lasach i łąkach, nie zabraknie też lokacji zamkniętych. Wśród nich znajdą się kopalnia czy dawna baza rakietowa. Sporo przyjemności ma dostarczyć długa i efektowna przejażdżka nowym pojazdem. Mało tego, że w jej trakcie będziesz podziwiał widoki, to jeszcze weźmiesz do ręki broń i otworzysz ogień do otaczających cię przeciwników.

Co do oręża, to w dodatku pojawi się nowa pukawka – Strider Buster. Sama nazwa wskazuje, że została ona przeznaczona głównie do eksterminacji tych wielkich, kroczących na chudych, metalowych nogach robotów. **Przeobrażeniu ulegnie słynny Gravity Gun, ale o niespotykanych dotąd sposobach jego wykorzystania nic jeszcze nie wiadomo.** Sprzęt ten przyda się do walki z nowymi przeciwnikami – Łowcami, czyli zwinnymi robotami chodzącymi na trzech nogach. W walce pomogą ci Vortigaunci oraz rebelianci.

Ten widok nie wróży niczego dobrego.

Ci mniej ładni zawsze mają w życiu pod górkę...

Dzień dobry, renta dla pana!

„Piękny i bestia 2" vs. „Śpiąca królewna" już niebawem na ekranach!

Razem z HL2: Episode Two wydana zostanie gierka o tytule Portal. **Zabawa polegać będzie na rozwiązywaniu zagadek wymagających znajomości podstawowych praw fizyki.** Zaprojektowanie takich łamigłówek było możliwe dzięki wprowadzeniu nowego rodzaju broni. Nazywa się ona Aperture Science Handheld Portal Device i umożliwia... tworzenie portali. Jeśli grałeś w wydanego niedawno Preya, powinieneś wiedzieć, o co chodzi. Jeżeli nie, czytaj dalej...

Wyobraź sobie, że musisz się dostać do drzwi na drugim końcu pomieszczenia, ale między nimi a tobą znajduje się przepaść nie do przeskoczenia. **Wystarczy więc, że wyciągniesz swój przenośny kreator portali i utworzysz dwa takie po obu stronach dziury.** A teraz inna sytuacja – w pomieszczeniu stoją obok siebie metalowa skrzynia oraz działko, które otwiera ogień, gdy tylko zrobisz jeden krok więcej. Co zrobić, żeby nie ucierpieć na zdrowiu? A gdyby tak utworzyć portale pod skrzynią i nad działkiem? Skrzynia wpadnie w pierwszy portal i spadnie na działko, miażdżąc je. To działa!

Fanów Half-Life'a czeka jeszcze jedna niespodzianka. Otóż razem z HL2: Episode Two ma zostać wydana kontynuacja wieloosobowej strzelanki Team Fortress.

Akcja toczyć się będzie w odmienionym otoczeniu – ponure blokowiska zostaną zastąpione przez tereny bogate we florę.

A już się wydawało, że projekt ten podzieli los Duke Nukem Forever. Pod względem grafiki Team Fortress 2 ma prezentować się jak... filmy animowane Pixara (tak, to ci goście od „Toy Story" czy „Iniemamocnych")! Reprezentanci wszystkich klas postaci będą wyglądały karykaturalnie – **medyk będzie biegał z ogromną strzykawką, a szpieg ponosi strój a la James Bond.**

HL2: Episode Two zapowiada się ciekawie, ale martwi informacja o tym, że długością rozgrywki nie przewyższy Episode One. Tak więc już nawet po kilku godzinach będzie można obejrzeć napisy końcowe i... zacząć odliczanie do premiery Episode Three. Trochę szkoda, że zamiast wydać całą trylogię „epizodów" raz a porządnie, na jednej płytce, Valve rozmienia się na drobne.

Half-Life 2: Episode Two

Producent:	Dystrybutor PL:
Valve	EA Polska

http://ep2.half-life2.com/

Premiera: luty 2007

Gatunek: FPS

(+) kreator portali i związane z nim możliwości • nowe rodzaje broni i przeciwników • Team Fortress 2 w pudełku!

(−) krótka rozgrywka

Trylogii dodatków do Half-Life 2 ciąg dalszy. Już wiadomo, że gra będzie krótka, ale powinna to nadrobić jakością zabawy.

Autor: Roland

Rayman Raving Rabbids

Te króliki lubią black metal, tylko się zakurzyły.

Pozbawiony części niektórych kończyn bohater powróci jeszcze w tym roku. Tym razem bawić będzie przede wszystkim dzieci, choć pewnie i dorośli będą zagrywać się po nocach.

Z dwóch znanych metod króliki wolą jednak tę marchewki.

Mało kto o tym wie, ale **seria Rayman to największy hit francuskiego giganta wydawniczego, Ubisoftu.** Żaden inny jego cykl nie cieszył się taką popularnością, o czym świadczy 16 milionów kopii gry, które wylądowały na półkach graczy na całym świecie. Postać pozbawioną rąk i nóg (z dłońmi i stopami zawieszonymi w powietrzu) wymyślił 19-letni wówczas Michel Ancel. Teraz, po dłuższej przerwie, powraca on do dalszego rozwijania przygód swojego bohatera.

Rayman Raving Rabbids to gra powstająca jako pierwszy tytuł na konsolę Wii (patrz: ramka), ale na szczęście nie na zasadach wyłączności. **Konwersją na PC zajmie się nowy nabytek producenta – Ubisoft Bulgaria**, mający swoją siedzibę w Sofii. Zatrudnieni tam ludzie nie są nowicjuszami – pracuje tam m.in. człowiek odpowiedzialny za sympatyczną powietrzną strzelankę Blazing Angels (recenzja w poprzednim numerze Clicka).

Tym razem zadaniem nietypowego bohatera będzie powstrzymanie ataku królików. Te futrzaste stworki od wieków planowały wielką inwazję na Ziemię, by przejąć nad nią kontrolę – i tylko Rayman może je powstrzymać. Jednak **nawet rycerz w lśniącej zbroi potrzebuje rumaka, dlatego też bohater nie pozostanie zdany tylko na łaskę swoich nietypowych nóg.**

> **Rayman tym razem nie będzie skazany na swoje trampki, niebieską koszulkę i białe rękawiczki.**

Jedną z największych nowości **w grze będzie możliwość dosiadania i kontrolowania różnych stworków: począwszy od rekina, poprzez orła, po gigantycznego pająka.** Wszystkie one pomogą bohaterowi w walce z superszalonymi królikami, ale nie od razu. Wcześniej, tak jak to miało miejsce w pierwszym Raymanie (kto pamięta osę?), trzeba je pokonać w walce i oswoić.

Bohater jednak potrafi poradzić sobie i bez pomocy innych stworzeń. Dzięki umiejętności tańca (!) i odpowiedniemu przebraniu (!!) będzie mógł zahipnotyzować króliki (!!!). Ogólnie **Raving Rabbids ma obfitować w przeróżne minigierki** – od typowych zręcznościowych wyścigów po coraz popularniejsze (zwłaszcza na konsolach) wyzwania taneczne.

Tu przy okazji warto wspomnieć o kolejnej nowości, tzn. garderobie. Rayman tym razem nie będzie skazany na swoje trampki, niebieską koszulkę i białe rękawiczki. W każdej chwili **może się przebrać w bardziej odpowiedni dla sytuacji strój, m.in. hiphopowy, dyskotekowy, kostium klauna itp.** Poza zabawnym wyglądem zmiana fatałaszków pozwoli też na dostosowanie się do królików, które lubią różne style muzyczne. Aby dostać się do określonych terytoriów lub zahipnotyzować pewne gromady wrogów, wcześniej trzeba przyodziać odpowiedni strój.

W przeciwieństwie do poprzednich części hitowej serii, **RRR będzie miał bardziej otwartą strukturę. Tym razem poziomy nie będą liniowe.** W planach jest dziesięć ogromnych światów, między którymi Rayman będzie mógł się bez przeszkód poruszać. Zapowiada się też na mieszanie krain baśniowych z realnymi, ale jak to będzie działało w praktyce, jeszcze nie wiadomo. Jedno jest pewne: nigdy jeszcze czegoś podobnego w zręcznościówkach nie widziałeś.

Jedyne, co tak naprawdę może teraz niepokoić, to sposób sterowania. Gra podczas tworzenia nie była przystosowywana do myszy i klawiatury. Cała nadzieja w tym, że bułgarskiemu studiu Ubisoftu uda się pogodzić zachowanie pierwotnej, bardzo wysokiej grywalności ze zmianą kontrolera – a więc pewnie i wielu elementów zabawy. O tym, jaki będzie efekt prac, przekonamy się już za kilka tygodni.

Wii are the champions

RRR powstaje naturalnie nie tylko na PC, ale również wszelkiej maści konsole – tak przenośne, jak i te nextgenowe. **Szczególnie ciekawie zapowiada się wersja na nową platformę Nintendo – Wii.** Dzięki nietypowym kontrolerom gracze są zmuszani do ciągłego ruchu, samodzielnego wymachiwania przedmiotami itp. Kiedy na PC pojawią się takie fajowskie bajery?



Rayman a la lata siedemdziesiąte. On ma nogi, aaa!!!

Jejku! Dali moje zdjęcie w Clicku!

Rayman Raving Rabbids

Producent:	Dystrybutor PL:
Ubisoft	LEM

http://www.raymanzone.com/

Premiera: IV kwartał 2006

Gatunek: zręcznościowa

(+) znakomity bohater • zróżnicowana rozrywka • piękny, kolorowy świat powinien zachwycić i młodych, i tych starszych • będzie wersja PL

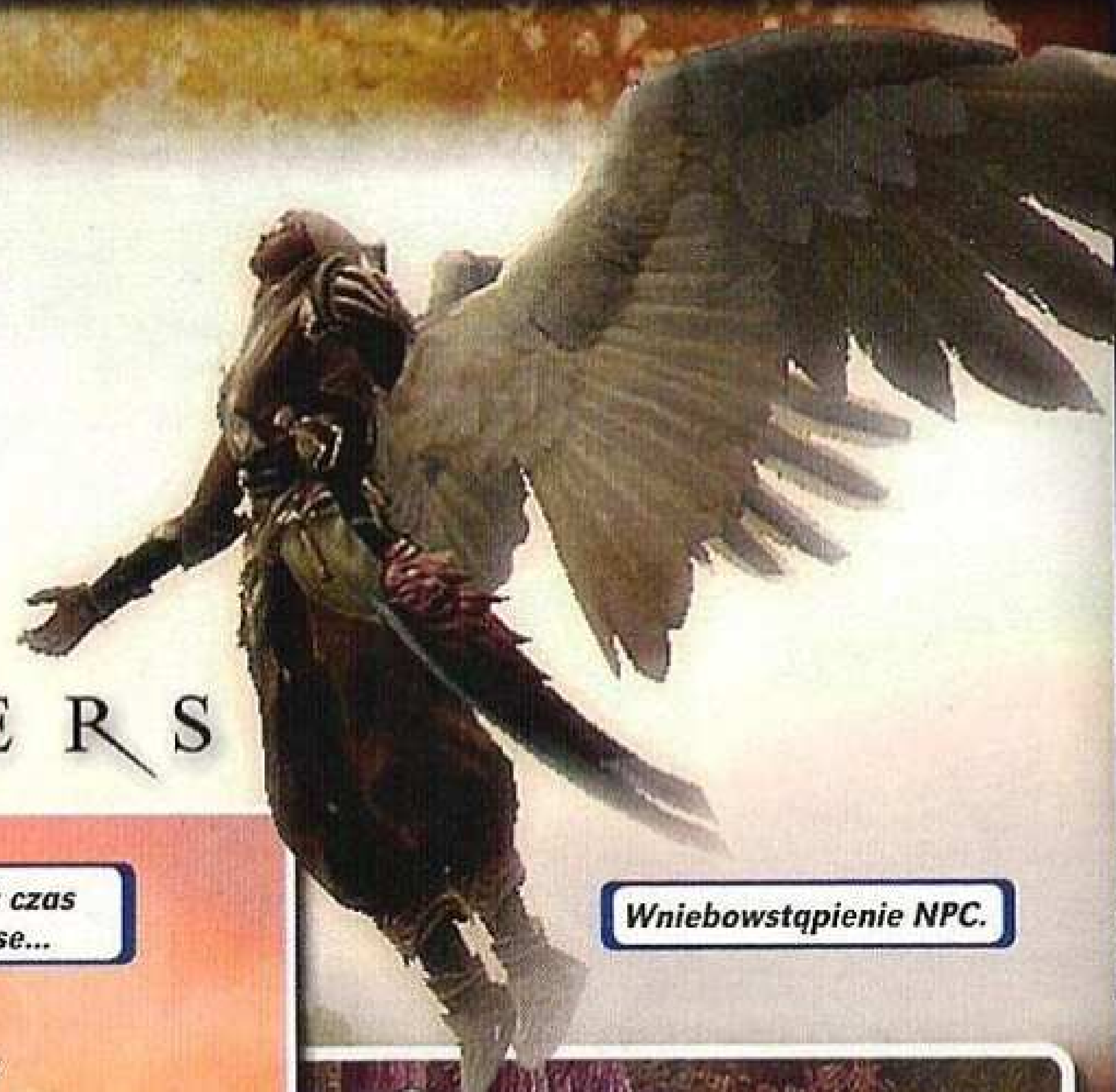
(–) co ze sterowaniem? • ostatnia gra Michela Ancela, King Kong, nie była tak udana jak jego wcześniejsze produkcje

Nietypowa, znakomicie zapowiadająca się zręcznościówka. Na Wii będzie to na pewno hit – ciekawe, czy PeCetowa wersja mu dorówna.

Autor: Che Collada

AION

TIME OF LOST FEATHERS


Wniebowstąpienie NPC.


Będzie też czas na romanse...


Chmurzy się. Chyba pójdę do domu.


Ten skarb będzie mój, brzydalu!

Koreańczycy zrobili już kilka MMORPG-ów, ale żaden z nich nie przebił się w Europie. Wyjątkowo ładny Aion ma szansę zrobić to jako pierwszy.

Aion przeniesie cię do świata fantasy, w którym brama zwana Tower of Eternity oddziela krainy aniołów i demonów. **Demonom udało się przedostać przez magiczny portal i uwolnić przy tym smoki**, które przez lata tkwiły uwięzione w świecie Abyss. Anioły rychło rozpoczęły walkę, by wypędzić złych do ich krainy.

W Aion wcielisz się w postać reprezentującą jedną z ośmiu profesji, wśród których znajdą się wojownik, mag, strażnik (ranger) czy uzdrawiacz. **Niezależnie, czy wybierzesz anioła, czy demona, będziesz miał skrzydła**, które umożliwią ci szybkie podróże pomiędzy lokacjami. Choć nie będą one swobodne – producenci wyznaczyli trasy podróży, których w żaden sposób nie będziesz mógł opuścić. Ot, wybierzesz na mapie cel i po chwili będziesz na miejscu. W grze pojawią się gildie, które przyjmą cię w swoje szeregi z otwartymi ramionami. Gracze będą się też mogli łączyć w grupy, tak aby razem stawiać czoło niebezpieczeństwom.

Wszystkie twoje poczynania będą notowane przez grę i będą miały wpływ na losy krainy. **Jeśli zabijesz potężnego bossa, dowiedzą się o tym wszyscy gracze.** Po kilku głośnych dokonaniach zdobędziesz popularność nie mniejszą niż gwiazdy rocka. Swoje wyczyny będziesz mógł sobie przypomnieć, sięgając do uaktualnianego dziennika na serwerze gry.

Ważnym punktem rozgrywki będzie, rzecz jasna, walka, która ma polegać na klikaniu wybranych ikonek, odpowiedzialnych za atak czy użycie jakiegoś czaru. **Aby lepiej radzić sobie w trakcie walki, będziesz się mógł wyuczyć specjalnych kombinacji ciosów.** Na przebieg potyczek będą miały wpływ warunki pogodowe. Jeśli rzucisz zaklęcie błyskawicy podczas ulewy, otrzymasz bonus do obrażeń, ale jeżeli zdecydujesz się zamiast tego na ognistą kulę, raczej niewiele przyniesie ci ona pożytku. Podczas walki będziesz mógł bez ograniczeń zmieniać broń, części pancerza czy magiczne dodatki.

Pod wpływem walki pomiędzy aniołami i demonami będzie się zmieniało środowisko gry. Obszary znajdujące się pod panowaniem tych pierwszych będą obfitowały w ogromne łąki pełne kwiatów, zaś te zajęte przez złą stronę – w kratery i ziemię pooraną bruzdami. Jak wspomniałem na początku, **poza aniołami i demonami kierowanymi przez żywych graczy w wojnie uczestniczą smoki**, za których poczynania odpowiadają algorytmy AI. Jaka jest rola smoków? Przede wszystkim mają pilnować równowagi między obydwiema stronami konfliktu. Jeśli którejś z nich będzie się za dobrze powodziło, przysporzą jej trochę kłopotów. Poza tym smoki będą też prawdopodobnie pilnowały cennych skarbów.

Aion korzysta z silnika o nazwie CryEngine, który wykorzystano wcześniej w jednym z ładniejszych shooterów ostatnich lat – Far Cry'u.

Aion korzysta z silnika o nazwie CryEngine, który wcześniej wykorzystano w jednym z ładniejszych shooterów ostatnich lat – Far Cry'u. Można się więc spodziewać naprawdę uroczych krajobrazów i realistycznych efektów pogodowych. Autorzy obiecują też efektownie wyglądające, bogato zdobione pancerze oraz oręż przypominający broń Dalekiego Wschodu. Wykorzystanie silnika CryEngine pozwoliło opisać każdy rodzaj podłoża za pomocą kilku współczynników, co oznacza na przykład, że twoja postać będzie się poruszała wolniej po pustyni czy bagnistych terenach. Pod względem udźwiękowienia Aion również zapowiada się dobrze – **autorem ścieżki dźwiękowej jest Yang Bang Ean, autor muzyki do mangowego serialu „The Twelve Kingdoms"**.

Aion ma sporą szansę na przebicie się, a to głównie dzięki ciekawemu uniwersum, kilku nowinkom i zaawansowanemu, sprawdzonemu silnikowi graficznemu. Niech tylko anioły mają go w swojej opiece...

Aion: The Tower of Eternity

Producent:	Dystrybutor PL:
NCSoft	CD Projekt

http://www.plaync.com/us/aion/

Premiera: 2007

Gatunek: MMORPG

+ motyw walki aniołów z demonami • szczegółowe odwzorowanie otoczenia • całkiem ładna grafika
− latanie tylko wyznaczonymi... ścieżkami?

Choć rynek MMORPG-ów jest zapchany, Aion ma spore szanse na sukces. Póki co chyba wszystko jest na dobrej drodze.

Autor: Roland



UNDERCOVER

OPERATION WINTERSUN

Kontakty naukowców ze służbami specjalnymi często owocują darmowymi wyjazdami. Zwłaszcza w czasie wojny.

Szkopy znów coś kombinują!

Nie do wiary?!



W latach 1934-1943 niemieccy naukowcy odwiedzali Tybet i przeszukiwali tam biblioteki ukryte w górskich jaskiniach (wątek ten, bardziej jako żart, pojawił się w polskiej grze Grom). Według współczesnych „naukowców" badających tę sprawę, **Niemcy mieli znaleźć w Tybecie projekty statków kosmicznych dziś nazywanych popularnie latającymi spodkami.** Plany te miały leżeć w ukryciu od... tysięcy lat! Prawdą jest, że do dziś zachowało się wiele niemieckich dokumentów dotyczących prac nad różnymi typami nowoczesnej broni, ale większość z nich pozostaje zamknięta w archiwach w Waszyngtonie. Warto dodać, że obecnie to nad Stanami pojawia się najwięcej „spodków". Pomyśl o tym. Już? To teraz zanuć motyw z serialu „Z Archiwum X"...

Czy potrafisz zliczyć wszystkie gry, których akcja rozgrywa się podczas II wojny światowej, a Niemcy pracują nad tajną i potężną bronią umożliwiającą im całkowite zwycięstwo? Ja bym się tego nie podjął, tym bardziej że ich liczba ciągle rośnie. Kolejną taką produkcją jest Undercover: Operation Wintersun, której wstępną wersję miałem przyjemność przetestować.

Undercover to klasyczna przygodówka point'n'click, w której wcielisz się w niejakiego doktora Johna Russella, wykładającego fizykę na londyńskim uniwersytecie. Pewnego styczniowego poranka 1943 roku przychodzi do niego kilku agentów MI6 z prośbą o odczytanie notatki przechwyconej od Niemców. Jak się okazuje, **naziści pracują nad tajną bronią**, która swoją siłą rażenia może zagrażać nie tylko Europie, ale i całemu światu.

Nietrudno się pewnie domyślić, że jak zwykle brytyjski wywiad nie ma żadnego odpowiedniego agenta (w końcu Bond chodzi jeszcze w pieluchach...) i musi posłać zupełnego żółtodzioba bez przeszkolenia – doktorek rusza więc do Berlina. Na miejscu **wspomaga go kilku agentów, w tym jedna bardzo urodziwa Brytyjka** (dziś to w Anglii gatunek na wyginięciu), jednak większość czynności bohater wykonuje sam, a towarzysze czasem tylko podsuną mu jakąś radę.

Zabawa polega oczywiście na przemieszczaniu się po lokacjach, znajdowaniu różnych przedmiotów, upychaniu ich do kieszeni o pojemności czarnej dziury oraz wykonywaniu najdziwniejszych kombinacji sprzętu z otoczeniem. **W wersji beta robiło się np. procę z klamki, kawałka gumowego sznura i kamieni** czy też otwierało drzwi z pomocą kwasu i wody z mydłem.

Pojawiły się także typowe dla tego typu gier zagadki logiczne – składanie podartej notatki, unieruchamianie mechanizmu chroniącego tajne pomieszczenie, otwieranie sejfu oraz kilka innych, utrzymanych w podobnym stylu. **Elementów zręcznościowych**, ostatnio wykorzystywanych nawet przez największych twórców przygodówek, **w Undercover jednak nie znajdziesz.**

Brytyjski wywiad – jak zwykle – nie ma odpowiedniego agenta i musi posłać żółtodzioba bez przeszkolenia. Ciebie!

Trudno w tej chwili osądzać, jakiej grafiki można się spodziewać w finalnej wersji. **Gotowe już lokacje, takie jak berlińska ulica czy wnętrza instytutu badawczego** (tu będziesz się włamywał, by wydobyć tajną dokumentację), **prezentują się przyzwoicie i wykonano je bardzo szczegółowo.** W wersji beta nadal jednak brakowało niektórych animacji postaci (np. biegu głównego bohatera). Te, które zostały już zaimplementowane, prezentują jednak poziom, do jakiego fani przygodówek już się przyzwyczaili. Porządnie wyglądają też modele postaci.

Teraz już wiem, dlaczego ten hotel jest najtańszy w mieście.

Denerwujące z kolei było sterowanie oraz to, że nie można przyspieszać animowanych przerywników podczas rozmowy Russella z towarzyszącymi mu agentami lub przemieszczania się z jednego końca lokacji na drugi. Jeśli twórcy nie posiedzą trochę nad tym oraz samym sterowaniem, elementy te mogą pogrążyć Undercover – podobnie stało się w przypadku wydanego niedawno Paradise. Zagadką pozostaje na razie udźwiękowienie. **Bardzo zaniepokoił mnie brak głosów postaci, dialogi wyświetlały się jako tekst nad ich głowami.** Mam jednak nadzieję, że kwestie aktorów zostaną dodane razem z filmikami, których także nie uświadczyłem.

Osadzenie Undercover: Operation Wintersun w czasach II wojny światowej, klimatach tajnych eksperymentów i superbroni wydaje się mało interesujące. **Twórcy będą potrzebowali sporo wyobraźni, aby tak oklepaną fabułę uczynić wciągającą i zainteresować nią graczy**, ale to, co zobaczyłem, pozwala być dobrej myśli.



Nie wiem, co zjadł ten za drzwiami, ale zamawiam dwie porcje do pokoju 306.



I co, najpierw zapraszasz, a na gości czeka tylko pusty stół i twoje rachunki?!

Undercover: Operation Wintersun

Producent:	Dystrybutor PL:
Sproing Interactive	brak

http://www.undercover-game.com/

Premiera: jesień 2006

Gatunek: przygodowa

(+) brak elementów zręcznościowych • ciekawe zagadki • nastrój

(–) czy temat II wojny światowej i tajnej broni Hitlera nie jest już za bardzo oklepany?

Zapowiada się kolejny solidny tytuł o tajemnicach III Rzeszy. Dopracować należy tylko szczegóły... a to one zawsze przesądzają o sukcesie gry.

Autor: martin



Miasto karetek? Łódź?



Leo Beenhakker powiedział: do kadry wejdą tylko najsilniejsi!



W tym budynku na pewno dzieje się coś złowieszczego...

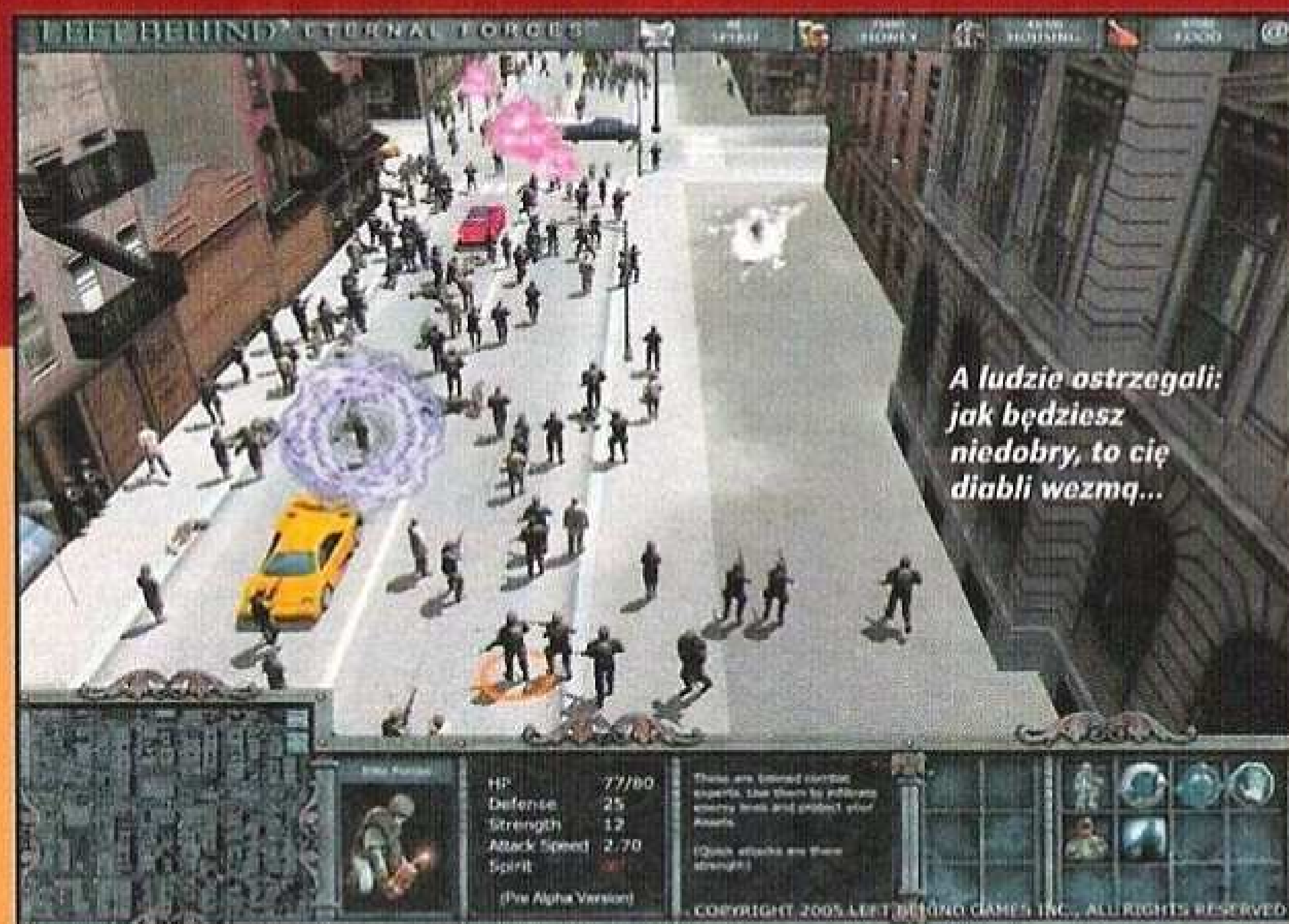
LEFT BEHIND
ETERNAL FORCES

Za sprawą Left Behind poczujesz się jak Jezus. Będziesz nawracał, dokonywał cudów, udzielał rozgrzeszeń... Klawo!

Left Behind to strategia czasu rzeczywistego oparta na serii opowiadań Tima LaHayego i Jerry'ego B. Jenkinsa. Jest w nich mowa o czasach, kiedy poplecznicy szatana pojawiają się na ziemi, by stoczyć wojnę z ludźmi. Na szczęście przepowiednia mówi, że **po siedmiu latach rządów paskudnego kopytnego z piekła rodem pojawi się Jezus, by raz na zawsze pokonać zło.** Opowiadania bazują głównie na tematach biblijnych – apokalipsie, antychryście, mesjaszu i tym podobnych sprawach. Seria autorstwa amerykańskich pisarzy sprzedała się bardzo dobrze. Ale co z grą?

Jej scenariusz rozpoczyna się po tym, jak jedna trzecia mieszkańców Ziemi ginie w niewyjaśnionych okolicznościach. W miejscu Stanów Zjednoczonych powstaje nowe ugrupowanie – Globalne Społeczeństwo, a wraz z nim armia zwana Strażnikami Globalnego Społeczeństwa. **Ludzie jednak szybko buntują się przeciwko nowemu prezydentowi, w którym widzą antychrysta opętanego przez zło, i formują Armię Cierpienia.** Ten ruch oporu stawia sobie za cel niesienie ratunku nieoświeconym i oczyszczanie ich z grzechów, aby mogli cieszyć się życiem wiecznym w niebie.

Pod biblijną przykrywką Left Behind kryje się w znacznym stopniu klasyczny RTS, w którym przede wszystkim zajmujesz się budową bazy i szkoleniem armii (tej dobrej, czyli Armii Cierpienia). Jednak sposób, w jaki rozwiązano te dwa procesy, jest zupełnie innowacyjny. Każdą misję będziesz zaczynał, kupując w Nowym Jorku grunt pod zabudowę, na którym dopiero w trakcie właściwej zabawy postawisz konkretne budowle, takie jak centra szkolenia żołnierzy, bazy dowodzenia, szpitale, banki czy – jakżeby inaczej – kościoły.



A ludzie ostrzegali: jak będziesz niedobry, to cię diabli wezmą...

Aby pozyskiwać nowych żołnierzy, będziesz musiał przekonać do wstąpienia do służby neutralnych mieszkańców miasta. **Każdy z nich będzie miał współczynnik „duszy" – im będzie on niższy, tym jegomość będzie bliższy szatanowi**, a im wyższy, tym łatwiej będzie ci go przekonać do wiary. Niestety trzeba się trochę pomęczyć, aby zdobyć na tyle duże uznanie wśród ludzi, by byli oni w stanie oddać za ciebie życie. Kiedy już kogoś nawrócisz, będziesz go mógł odpowiednio wyszkolić – nie tylko na zwykłego żołnierza, ale też na budowniczego czy medyka. Autorzy opracowali trzy poziomy doświadczenia dla każdej z jednostek. Na przykład: gdy medyk nabierze wprawy, zostanie pielęgniarzem, a następnie doktorem.

Nawracanie niedowiarków będzie twoim głównym celem, dlatego wiele „mocy" twoich wojsk będzie się koncentrowało nie tyle na eksterminacji (jak w większości RTS-ów), co na ewangelizacji. Trzeba też będzie dbać o własną armię – aby poprawić jej morale, będziesz mógł dokonywać cudów, przebaczać i rozgrzeszać (brzmi ciekawie, ale jak będzie to przełożone na mechanizmy rozgrywki, tego na razie nie wiadomo). Nie wspominając już o tym, że żołnierze z wysokimi współczynnikami duszy i morale o niebo lepiej spiszą się w walce.

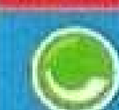
Screeny z Left Behind wyglądają na razie średnio, ale twórcy podkreślają, że to tylko szkice i że do premiery gra będzie wyglądała dużo lepiej. Natomiast już teraz bez wątpienia warto zwrócić uwagę na fakt, że **autorzy odwzorowali całusieńki Nowy Jork, w którym to toczy się akcja gry.** Znajdziesz tu sporo sklepów, restauracji, kawiarń czy kin, które znajdują się na terenie prawdziwego Wielkiego Jabłka! Podobno graficy przenieśli do wirtualnego świata nawet niektóre prawdziwe billboardy! **Ciekawie zapowiada się również ścieżka dźwiękowa autorstwa Chance'a Thomasa, który dotychczas napisał muzykę do gier o Władcy Pierścieni i King Kongu.** Próbki jego twórczości można odsłuchać na oficjalnej stronie Eternal Forces.

Left Behind to chyba pierwsza strategia, w której najważniejsza nie będzie walka, a nawracanie niewierzących. **Temat końca świata zawsze intrygował ludzi, a teraz każdy gracz będzie mógł osobiście uczestniczyć w ostatnich dniach ludzkości.** Pomysł na grę niezły, ale czy realizacja okaże się równie dobra? Zobaczymy – według zapowiedzi już pod koniec tego roku.

Pierwsza gra strategiczna, w której najważniejsza nie będzie walka, a nawracanie niewierzących.

Left Behind: Eternal Forces

Producent: Left Behind Games	**Dystrybutor PL:** brak
http://www.leftbehindgames.com/	
Premiera: koniec 2006	
Gatunek: RTS	



biblijne klimaty • innowacyjne procesy budowy bazy i szkolenia wojska • wierne odwzorowanie Nowego Jorku



przeciętna grafika (chyba że do premiery faktycznie coś się zmieni)

Left Behind to RTS w klimatach biblijnych, w którym będziesz nawracał niewiernych, dokonywał cudów i walczył z szatanem. Tego jeszcze nie grali...

Autor: Roland

SHADOWRUN



Choćby nie wiem jak ją chować, magia zawsze wypłynie na wierzch. Czas, by armie przyszłości stanęły do walki przeciw elfom i krasnoludom...







Co w trailerze piszczy

Chyba każdy, kto widział (i słyszał) trailer Shadowruna, zachwycił się muzyką, która w pewnym momencie się w nim pojawia. Człowiek odpowiedzialny za dźwięk w FASA Studio był tyle razy pytany, co to za utwór, że w końcu zdradził tajemnicę na blogu, który prowadzą twórcy gry. Kawałek ten to „Baiana" brazylijskiej grupy Barbatuques, można go posłuchać na oficjalnej stronie zespołu (www.barbatuques.com.br). Co ciekawe, muzycy używają tylko jednego instrumentu (drumli), reszta efektów to wokale, klaskanie itp. Szczerze polecam!

Shadowrun to tytuł pod wieloma względami wyjątkowy. Choć zwykle narzekamy, że większość gier dystrybuowanych na zachodzie przez Microsoft będzie działać tylko na Windows Vista (choć z powodzeniem uruchomiłyby się na XP), to tym razem gigant z Redmond oferuje coś specjalnego. **Produkcja FASA Studio to pierwsza gra, w której będą mogli zmierzyć się w sieci użytkownicy PeCetów i Xboxa 360!** Jeśli tytuł się przyjmie, możemy się spodziewać, że technologia ta znacznie się rozwinie, a na blaszakach będą się pojawiały dość szybko produkcje z konsoli Gatesa.

Historia Shadowrun bazuje na popularnym (zwłaszcza ostatnio) mieszaniu światów. Sam tytuł zresztą jest fanom książkowych RPG-ów na pewno dobrze znany – Shadowrun to system, który powstał kilkanaście lat temu i doczekał się już paru nowych edycji. **Kilka tysięcy lat temu Ziemię zamieszkiwali tak ludzie, jak i krasnoludy, a żadne elfie dziecko nie pytało ze zdziwieniem: „co to?" na widok ogromnego trolla.** Ten czas jednak musiał się skończyć, a wraz z nim nadszedł kres magii. Teraz jednak, w 2021 roku, nastąpi jej wielki powrót.

Shadowrun to FPS przeznaczony do walk sieciowych, w którym będą się mieszać światy fantasy i cyberpunk.

Gra będzie FPS-em przeznaczonym do walk sieciowych, w którym mieszać się będą światy fantasy i cyberpunk. **Nic dziwnego więc, że wśród broni znajdziesz tak katanę, jak i nowoczesną snajperkę.** Prawdziwą zabawę dostarczą jednak dodatkowe umiejętności i magia. O ile żołnierze przyszłości dysponują możliwością latania czy specjalnymi urządzeniami pozwalającymi widzieć przez ściany, to jednostki przeciwnej drużyny mają bardziej wyrafinowane sposoby walki. Wskrzeszanie, błyskawiczne leczenie ran, wzywanie pomocy, przechodzenie przez ściany – jedyne, co ich może powstrzymać, to utrata energii magicznej. A ta może nastąpić w najważniejszym momencie... Jak w życiu...

Jak na razie wiadomo, że **w Shadowrunie będą cztery rasy: ludzie, krasnoludy, elfy i trolle.** Walczyć będą one w różnych sceneriach: od świątyń, poprzez slumsy, po główną siedzibę ludzi (zrzeszonych w korporację RNA). Każda z nich charakteryzować się będzie odmiennym wyglądem i różnymi celami misji. Wiele plansz będzie wymagać nie tylko kontrolowania najważniejszych punktów (artefaktu, flagi itp.), np. w świątyni znajduje się drzewko życia, które regeneruje energię graczy. Blokowanie tego miejsca nie jest konieczne do zwycięstwa, ale znacznie ułatwia sprawę.

Shadowrun to przede wszystkim gra sieciowa, pozwalająca na wspólną zabawę 16 osobom (graczym na PC albo X360). Oczywiście „single" nie będą skazani na bieganie po pustych planszach, jednak nikt nie ukrywa, że prawdziwa rozgrywka zaczyna się dopiero tam, gdzie pojawiają się inni żywi zawodnicy. Dla samotnych graczy pozostanie trening i pojedynki z botami.

Jak do tej pory autorzy nie mówili wiele o różnicach między wersją na Xboxa i PC. O ile pod względem grafiki edycje Shadowruna nie powinny się zbytnio różnić (choć na komputerach może być nawet ładniej!), to niepokoi mnie, jak zostanie rozwiązana kwestia sterowania. **Jako że do FPS-ów zdecydowanie najlepszy jest zestaw klawiatura+myszka, grający na padach nie będą musieli tak dokładnie mierzyć jak PeCetowcy.** Ciekawe, czy nie będzie im za łatwo...

Shadowrun

Producent:	Dystrybutor PL:
FASA Studio	brak

http://shadowrun.com/

Premiera: 2007

Gatunek: FPS

(+) magiczne stwory kontra nowoczesny oręż • możliwość grania po sieci z xboxowcami

(−) czy sterowanie nie będzie zbyt ułatwione w wersji na konsole?

Już niebawem wielki pojedynek. I nie mówię tu o jakichś tam nowoczesnych armiach walczących z baśniowymi stworami. Pytanie, kto będzie lepszy: PeCeciarze czy konsolowcy?

Autor: Teutates

DRAKENSANG

Dlaczego tu tak pusto? Pewnie wszyscy oglądają „Taniec z gwiazdami".

Drakensang to gra oparta na najpopularniejszym w Niemczech systemie RPG – The Dark Eye. Daję sobie włosy ściąć*, że będzie równie udana co pierwowzór.



Wyskakuj z komórki!

Aventuria to kraina przypominająca nasz świat z czasów późnego średniowiecza. Jest tutaj mroźna część a la Skandynawia czy imperium Kun Kau Peh wzorowane na Dalekim Wschodzie, ale są też miejsca niezwykłe i magiczne. Właśnie tu przeżyjesz ciekawą przygodę w grze Drakensang. Nad tym, aby była ona faktycznie ciekawa, pracował przez pół roku czteroosobowy zespół. Całą skomplikowaną historię zmieścił na ponad tysiącu stron.

W Aventurii trafisz na wiele niespotykanych – przynajmniej w grach RPG – plemion, takich jak silni Thorwalianie, potrafiący przejmować kontrolę nad zwierzętami Gyalskanie czy dobrze wyszkolone w walce Amazonki. Znajdziesz tu też jednak znanych z większości szanujących się krain fantasy Elfów, Krasnoludów czy Orków. **Będziesz mógł się wcielić w przedstawiciela każdej z wyżej wymienionych ras!**

Panowie z Radon Labs proponują grę, którą określają jako Wrota Baldura w trójwymiarze.

W Drakensang zmierzysz się z ponad setką zróżnicowanych stworów. W pojedynkach liczył się będzie raczej nie refleks, ale umiejętności i uzbrojenie postaci. **Walki będą przebiegać w czasie rzeczywistym, ale w każdej chwili będziesz mógł zatrzymać grę** i na spokojnie przemyśleć kolejne kroki. Aby ułatwić sobie życie, będziesz mógł zabrać ze sobą nawet czterech NPC-ów.

Autorzy obiecują, że w Drakensang pojawią się rozbudowane dialogi. Wynik wielu rozmów będzie zależał nie tylko od reputacji twojej postaci, ale i od rasy, którą reprezentuje. Elfowi znacznie łatwiej będzie przekonać strażnika do otworzenia bramy niż takiemu na przykład Orkowi. Temu ostatniemu z kolei o wiele prościej będzie przemówić do rozsądku przywódcy bandy opryszków.

Od dawna marzyłem o kontynuacji Baldur's Gate, a tu panowie z Radon Labs proponują nam grę, którą zwykli określać jako Wrota Baldura w trójwymiarze. Jeśli fabuła nie zawiedzie, to powinniśmy mieć do czynienia z hitem.

* Od redakcji: Roland słucha gotyckiego metalu i ma włosy dłuższe niż Miss Polonia.

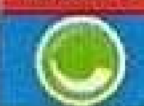
Drakensang

Producent:	Dystrybutor PL:
Radon Labs	brak

http://www.drakensang.com/

Premiera: 2007

Gatunek: RPG

 spora, ciekawa kraina • zróżnicowane rasy • rozbudowane dialogi

 brak?

Czyżbyśmy wreszcie otrzymali Baldur's Gate w trójwymiarze? To bardzo możliwe, ale pod warunkiem, że scenariusz Drakensang nie zawiedzie.

Autor: Roland

Tego nie zobaczysz w kreskówce.

BATTLEFIELD 2142

Epoka lodowcowa 3! Przy czym tym razem nie powstała w 21st Century Fox, a w szwedzkiej firmie DICE, pracującej w pocie i znoju ku chwale Electronic Arts...

Tym razem jednak nie licz, że spotkasz Wiewióra. On już od dłuższego czasu nie żyje. Prawdę powiedziawszy, szanse na znalezienie żołędzia również są znikome. Za to możesz liczyć na to, że **trafisz w samo centrum konfliktu między dwiema stronami: Unią Europejską (EU) oraz Koalicją Panazjatycką (PAC).** Walka między nimi toczy się o możliwość istnienia. Po nowym zlodowaceniu, które nawiedziło Ziemię, miejsc niepokrytych lodem, które mogłyby wyżywić ludzi, jest za mało, by Europejczycy i Azjaci mogli współistnieć pokojowo.

Czy to nie piękne? Pamiętasz, kiedy ostatnio w jakiejś globalnej wojnie nie uczestniczyły Stany Zjednoczone? Całe szczęście, że za grę odpowiadają Skandynawowie – dzięki temu wreszcie nie trzeba oglądać powiewających na wietrze (baa-czność!) flag amerykańskich i słuchać orędzia dobrodusznego prezydenta USA do całego świata. Nic z tych rzeczy! Nawet tereny działań nie zahaczą o żadną z Ameryk. **Konkretnie: przemieszczać się będziesz z ziemi białoruskiej do Afryki, uciekając przed siejącym spustoszenie lodem.**

Kolejna odsłona cyklu Battlefield nie będzie się jednak jakoś diametralnie różnić od poprzedniej. To wciąż multiplayerowy shooter, w którym **taktyka i umiejętne korzystanie z pojazdów będą kluczem do sukcesu.** Jednocześnie na polu bitwy postrzela do siebie maksymalnie 64 graczy. Wcielić się będziesz mógł tak w regularnego żołnierza biorącego udział w intensywnej wymianie ognia, jak i w dowódcę, który wszystko obserwuje z daleka i tylko wydaje rozkazy.

Największą nowością w cyklu będzie tryb nazwany Titan, który powinien zadowolić wszystkich znużonych ganianiem po flagi i plądrowaniem baz, których nie można zdobyć. Tutaj obie drużyny dysponują wielką, uzbrojoną i unoszącą się w powietrzu bazą, będącą centrum dowodzenia (tam rezydować będzie dowódca). To właśnie zdobycie jej będzie najważniejszym zadaniem w grze. By jednak tego dokonać, wcześniej należy jeszcze zniszczyć osłony Tytana (co wiąże się z kontrolowaniem kilku miejsc na mapie), dostać się na jego pokład i – wreszcie – wysadzić go od środka.

Pasta Ice Age wybieli twoje zęby w jedną epokę!

Oczywiście latająca baza nie będzie całkiem bezbronna. Przeciwnie – jest solidnie wyposażona w sprzęt, który ma tę wadę, że nie potrafi przeszkodzić drużynie przeciwnika w dostaniu się do wnętrza drogą powietrzną. W sumie dobrze, bo misja mogłaby się okazać niewykonalna. Tym bardziej że starając się zdobyć Tytana przeciwnika, nie możesz zapominać, że w tym samym czasie on próbuje dokonać tego samego z twoją bazą.

Choć akcję Battlefielda przeniesiono w odległą przyszłość (równo dwieście lat w stosunku do pierwszej gry z serii), dostępny oręż nie będzie składał się z samych wymyślnych dział laserowych. Przeciwnie, **większość broni dostępnej w 2142 można spotkać na polach walki (lub choćby deskach kreślarskich) już dziś.** Oczywiście nie zabraknie wymyślnych zabawek, z których wymienić można choćby granaty EMP, zdalnie sterowane roboty czy działka atakujące wszystko w pobliżu. Na czoło wśród sprzętu wybijają się naturalnie pojazdy, bez których trudno byłoby sobie wyobrazić Pole Bitwy 2142. Jak w każdej futurystycznej grze tego typu, pojawią się tu maszyny kroczące. Cóż z tego, że wszyscy konstruktorzy twierdzą, że coś takiego nie nadaje się do prawdziwej walki – grunt, że ładnie wygląda.



Z taką ekipą można iść na każdą dyskotekę.



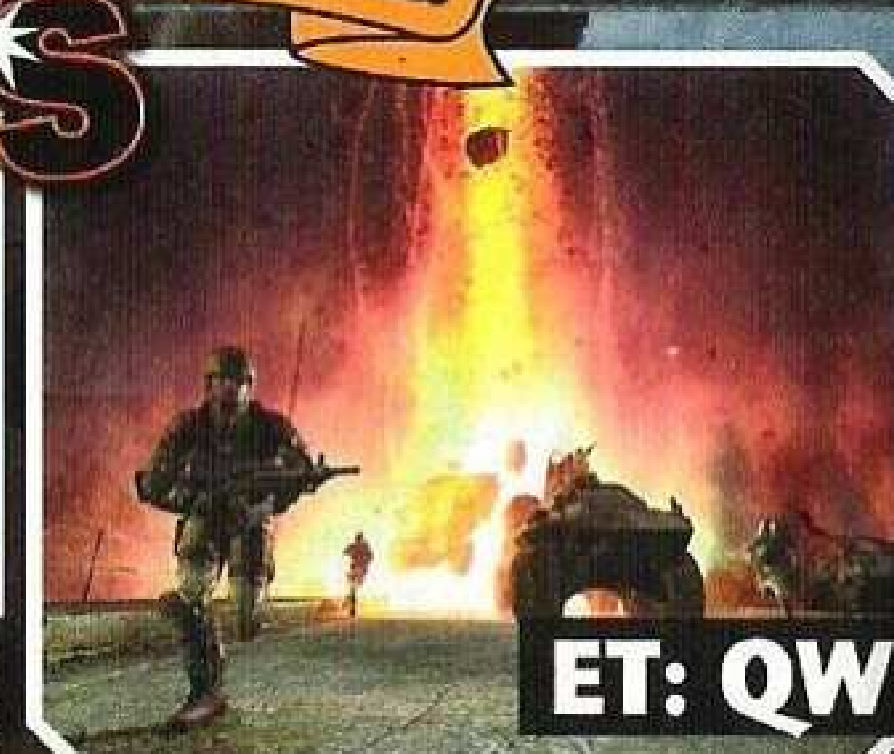
Czy ten gość używa keama jako snajperki?!

Nowością, którą na pewno z radością powitają lubujący się w cichych morderstwach, jest **kamuflaż, czyli możliwość uczynienia swojej postaci praktycznie niewidzialną.** Dzięki niemu można zakraść się do przeciwnika i wbić mu nóż w plecy. Poza satysfakcją akcja ta pozwala również zabrać mu

Gdzie znajdziesz więcej przyjaciół? VS



BF2142



ET: QW

W Battlefieldzie wciąż limit graczy ustalony jest na liczbę 64, a w jego największej konkurencji, Quake Wars, walczyć będzie mogła jednocześnie nawet setka zawodników. Wstępny rekonesans na targach GC wykazał, że ten drugi tytuł sprawi nam więcej przyjemności...


Przepraszam, czy to Mińsk? Aleksandr nie próżnował przez te 150 lat...




Też masz wrażenie, że zaraz ktoś wyjmie miecz świetlny?

Kolejna odsłona cyklu Battlefield nie będzie się diametralnie różnić od poprzedniej.

nieśmiertelnik – który później znajdziesz w swojej kolekcji wraz z medalami, statystykami itp.

W grze DICE powróci również system rankingowy. Uwaga: stopni będzie aż 43, co powinno zadowolić tak największych weteranów, jak i początkujących. Ci drudzy bowiem swój pierwszy awans zdobyć będą mogli już po półgodzinie gry, co stanowi znaczący postęp w stosunku do tego, co można było zobaczyć w BF2. **Z siedmiu klas ostały się cztery, ale bez obaw: mają one jeszcze podklasy, dlatego np. snajper jest teraz rodzajem zwiadowcy.** Ogólnie będziesz mógł dość swobodnie wyposażyć swojego żołnierza, wybrać mu broń itp. Oczywiście każda zmiana nastąpi dopiero po respawnie. Dodatkowo chłopaki z DICE dodały całą masę broni, która nie jest dostępna od samego początku, musisz ją wcześniej odblokować. Tego typu bonusów będzie pięć razy więcej niż w BF2!

Interfejs gry został zmieniony bardzo nieznacznie. Owszem, poprawiono nieco celownik, ale już na wyświetlaczu znajdziesz raczej tylko stare, dobrze znane elementy, a wyposażanie twojego żołnierza wciąż odbywać się będzie metodą „przeciągnij i upuść". Niestety **nie mam dobrych wieści, jeśli liczyłeś, że w BF2142 zostanie dodana możliwość jednoczesnego sprintu i strzelania. Nic z tych rzeczy** – aby do kogoś przymierzyć, wciąż musisz przestać biec.

BF2142 zapowiada się wyśmienicie i szalenie grywalnie, zaś Szwedzi nieustannie go szlifują. Nic dziwnego, gdyż już teraz czują na plecach oddech największego przeciwnika – Enemy Territory: Quake Wars, zapowiadanego na pierwszy kwartał 2007. Nie odważyłbym się jeszcze postawić pieniędzy na to, który z tytułów bardziej spodoba się graczom. A może czeka nas kolejny spór na wzór niegdysiejszego Quake vs. Unreal?

Autor: Teutates

Battlefield 2142

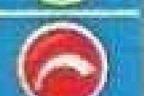
Producent: DICE	**Dystrybutor PL:** EA Polska

http://www.battlefield.ea.com/

Premiera: IV kwartał 2006

Gatunek: FPS


nowy, ciekawy tryb rozgrywki • rozbudowane rankingi • nie ma tu USA!


zmiany mają charakter ewolucji, nie rewolucji

Jedno jest pewne: lubujący się w grach sieciowych nie będą mieli powodów do narzekań. Battlefield 2142 nie powinien zawieść niczyich oczekiwań.

23.08-27.08 2006

Giercowanie w Lipsku

Największa impreza branżowa w Europie już za nami – ekipa Clicka wróciła z targów Games Convention w Lipsku. Oto, co tam widzieliśmy!

Games Convention porównuje się do E3, w rzeczywistości jednak są to imprezy zupełnie inne. Electronic Entertainment Expo to, przynajmniej w teorii, targi otwarte tylko dla przedstawicieli mediów, podczas gdy **lipskie GC to wydarzenie dostępne również dla zwykłych graczy.** Jak na razie więc rzadko kiedy ogłasza się tam nowe projekty, a większość firm wykorzystuje niemiecką imprezę do pokazania tego, co prezentowała już na E3, wszystkim tym, którzy z różnych względów nie mogli być w maju w Los Angeles (najlepszy dowód: znane już z E3 „Spore" wybrane grą GC). Mimo tego warto o Games Convention pisać, bo część znanych już gier pokazywanych tutaj wygląda lepiej (np. polski Wiedźmin) i działa bardziej stabilnie (np. Medieval II: Total War) niż na E3.

W porównaniu z poprzednią edycją targów GC, tegoroczna stała mniej więcej na tym samym poziomie (choć to w tym roku pobito rekord liczby zwiedzających – przekroczyła ona 180 tysięcy!). To z jednej strony dobry znak, świadczy o tym, że duże firmy wpisały już Lipsk do swojego kalendarza marketingowego, z drugiej jednak nieco niepokoi. Jak bowiem mówi przysłowie: „kto stoi w miejscu, ten się cofa", a progres przydałby się Games Convention szczególnie teraz, kiedy organizatorzy E3 chcą zmienić formułę swoich targów (patrz: ramka poniżej). **W salach wystawowych Leipziger Messe pojawili się wszyscy najwięksi rozgrywający w branży** – na miejscu znajdowały się duże stoiska Electronic Arts, Activision, Ubisoftu, Vivendi, THQ, Microsoft, Sony, Nintendo – a także koncerny nieco mniejsze, ale również znane, jak np. Konami, Eidos, Codemasters czy Sega.

Specyfiką targów lipskich jest silna reprezentacji firm niemieckich, nie mogło więc zabraknąć takich marek jak dtp/Anaconda, Deep Silver czy CDV. Spośród wielu polskich firm prezentujących się na targach GC najbardziej zaskoczył nas Techland. Podczas gdy wszyscy skupili się na prezentacji gier już znanych – **CD Projekt pokazywał nieco poprawione demo Wiedźmina z E3**, Reality Pump chwalił się naprawdę udanym Two Worlds – Techland przedstawił całkiem nowy, premierowy tytuł – Warhound (patrz: ramka na s. 28).

Pierwszy dzień Games Convention (23.08) to zwyczajowo już dzień prasowy. Wtedy wstęp na hale targowe mają wyłącznie przedstawiciele mediów, jest to więc dobra okazja, by na spokojnie porozmawiać o nadchodzących premierach gier z ich producentami. To też czas, w którym bez większych przeszkód i oczekiwania można dostać się do rozstawionych w halach komputerów i konsol z nowymi grami – przez cztery kolejne dni jest to niemal niemożliwe ze względu na tysiące zwiedzających (głównie bardzo młodych) tłoczących się przed każdym stanowiskiem. O poważnej pracy mowy już wówczas nie ma, ale to właśnie wtedy **można poczuć prawdziwy klimat GC. Postaraliśmy się złapać go na fotkach** towarzyszących tej relacji – a o ciekawszych grach piszemy w ramkach.

Pewne rzeczy nie zmieniają się nigdy – na „growych" targach muszą być „cziki". W Lipsku też były...

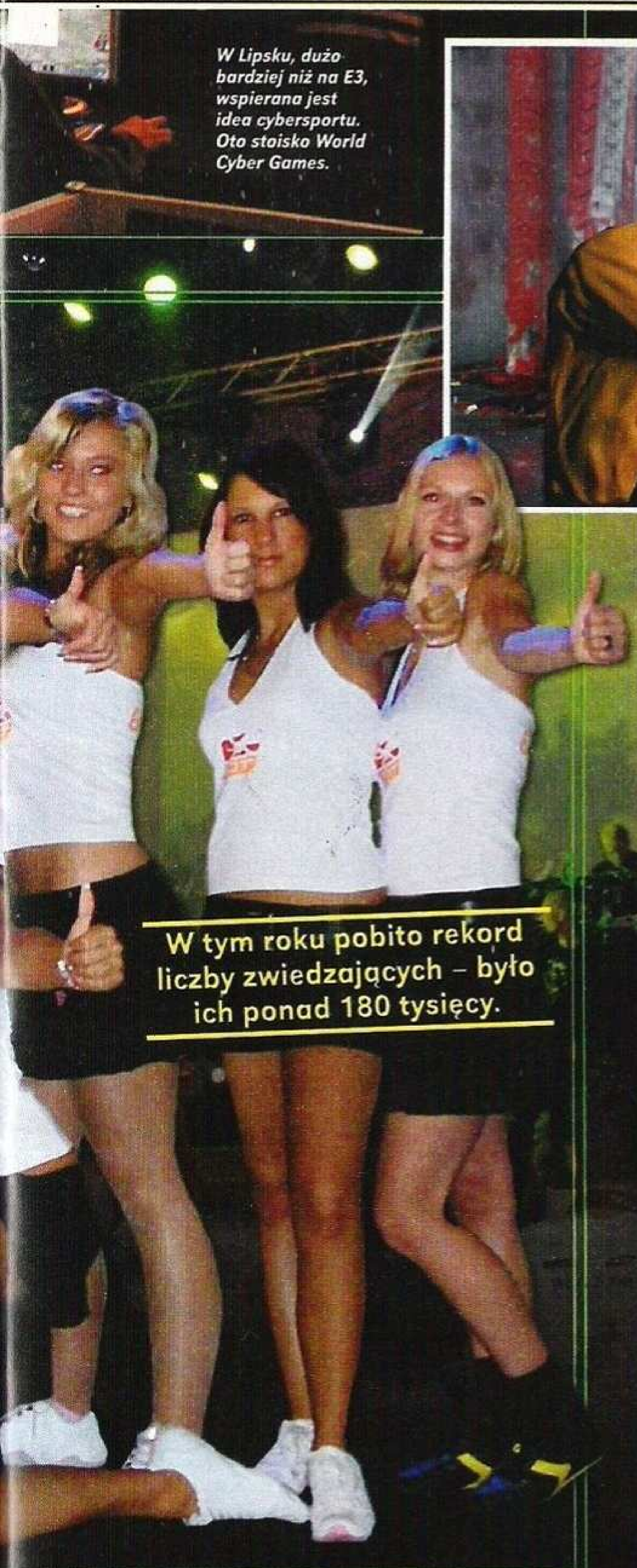
GC vs. E3

GC zamiast E3?

Z roku na rok targi Games Convention się rozwijają – przybywa zarówno wystawców, jak i zwiedzających. Właściwie każda większa firma prezentuje się w Lipsku. Kiedy ESA ogłosiła plany wprowadzenia sporych zmian w formule targów E3 (piszemy o tym na s. 34), część mediów, szczególnie europejskich, zaczęła zastanawiać się, czy GC mają szansę zająć ich miejsce. Niestety, na to raczej nie ma co liczyć – chyba że również i organizatorzy Games Convention zdecydują się na zmiany.

Przede wszystkim najistotniejszym rynkiem dla wszystkich dystrybutorów są Stany Zjednoczone, a trudno wyobrazić sobie, by setkom dziennikarzy z USA chciało się frunąć pół świata, by zobaczyć najnowsze produkcje. **Poza tym w Lipsku obowiązującym językiem jest niemiecki i nawet duże konferencje są często prowadzone właśnie w nim** (trzeba jednak przyznać, że np. EA czy Microsoft oferują tłumaczenie na angielski). Najbardziej optymistyczny scenariusz jest taki, że „duże" informacje Amerykanie będą mogli usłyszeć w Los Angeles, a dziennikarze z Europy w Lipsku tydzień-dwa później. Nawet jednak jeśli do tego dojdzie, nie stanie się to szybciej niż za 2-3 lata.





W Lipsku, dużo bardziej niż na E3, wspierana jest idea cybersportu. Oto stoisko World Cyber Games.

W tym roku pobito rekord liczby zwiedzających – było ich ponad 180 tysięcy.



Bohaterowie Kane & Lynch to dwóch facetów po przejściach. Mają siwe włosy, zepsute zęby, ale wciąż są zabójczo skuteczni.





Kane & Lynch

Produkcja studia IO Interactive, twórców serii Hitman i taktycznej strzelanki Freedom Fighters. Kane & Lynch łączy elementy obu tych tytułów – opowiada o dwóch zabójcach do wynajęcia, czasem jednak dowodzi się w niej większym oddziałem (liczącym maksymalnie 12 osób). Bohaterami gry będą – tu bez zaskoczenia – Kane i Lynch.

Obaj panowie mają dość burzliwą przeszłość (jeden to żołnierz oskarżony o zdradę ojczyzny, drugi to psychopata podejrzany o zabójstwo żony), a spotykają się w więziennej ciężarówce. Ktoś porywa ich z konwoju i przymusza do wykonania pewnej misji – na początku o zleceniodawcy nie wiadomo zbyt wiele, dopiero w trakcie wypełniania kolejnych zadań sprawa zaczyna się wyjaśniać.

Mocnym atutem produkcji ma być właśnie fabuła: Kane i Lynch to dwóch dojrzałych (lekko łysieją...) facetów po przejściach, zaplątanych w niesamowitą intrygę – twórcy mówią, że **klimatem gra ma być zbliżona do filmu „Gorączka"**. Na targach pokazano dwa poziomy z wersji alfa – jeden rozgrywający się w zatłoczonym nocnym klubie (na ekranie były setki postaci!!!), drugi na dachu wieżowca, z którego Kane i jego towarzysze zjeżdżali po linach, włamując się (z hukiem!!!) do gabinetu pewnego japońskiego biznesmena.

Warto dodać, że główną grywalną postacią jest Kane – Lynch sam troszczy się o siebie (algorytmy AI robią całkiem dobre wrażenie), od czasu do czasu pomagając bohaterowi, a jednocześnie cały czas komentując jego działania. Mocna gra dla prawdziwych facetów...

Nowa „oficjalna" Lara też była w Lipsku – a my wciąż zastanawiamy się, czy ona jest ładniutka, czy to wszystko to tylko sztuczki stylistów z Eidosa.

Guild Wars: Nightfall

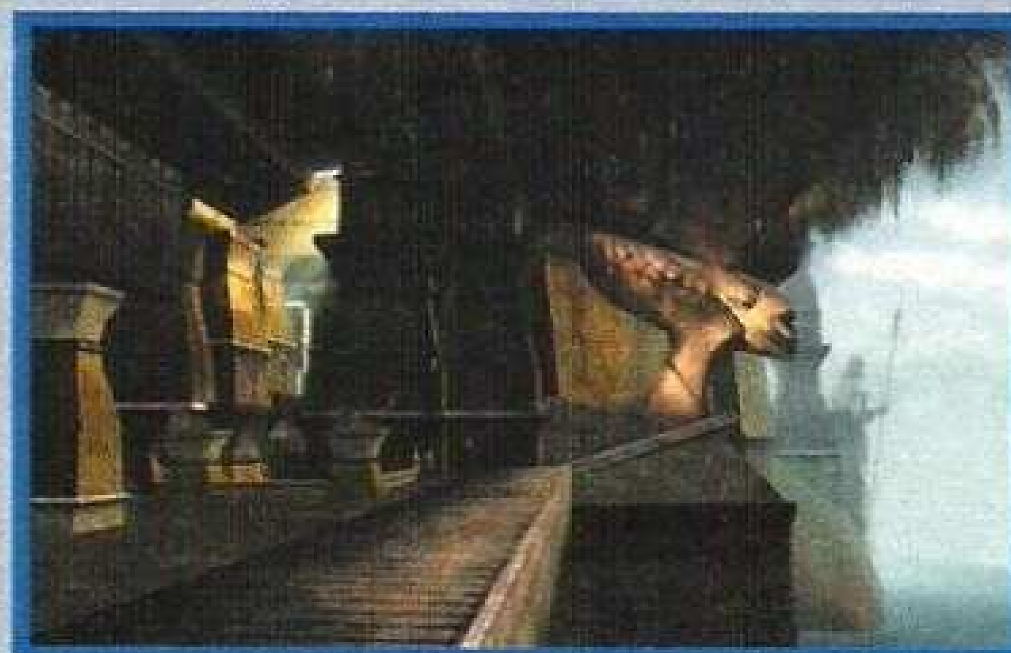
Nightfall obiecuje klimat rodem z „Baśni z tysiąca i jednej nocy"...

Na początku sierpnia koncern NCsoft ogłosił pierwsze szczegóły dotyczące Guild Wars: Nightfall, w Lipsku zaś pokazał już grywalny, mocno zaawansowany kod i podał datę premiery (27 października).

Mieliśmy okazję zobaczyć w akcji postać reprezentującą jedną z dwóch nowych klas – Dervisha. To bohater standardowo wyposażony w kosę, który atakując przeciwnika, wykonuje prawdziwie derwiszowski taniec. Na tym nie kończą się jego umiejętności: potrafi on bowiem także przybrać postać jednego z pięciu bogów imperium Elona, na którym toczy się gra – wtedy na kilka chwil zmienia wygląd i zyskuje pewne specjalne umiejętności. **Druga nowa profesja to Paragon. To klasa przeznaczona raczej dla bardziej doświadczonych graczy** – w bezpośredniej walce jest dość słaba, potrafi natomiast wesprzeć inne postacie swoimi czarami i mocami. Paragoni ubrani są w lśniące zbroje, zdobione motywami anielskimi (głównie skrzydłami).





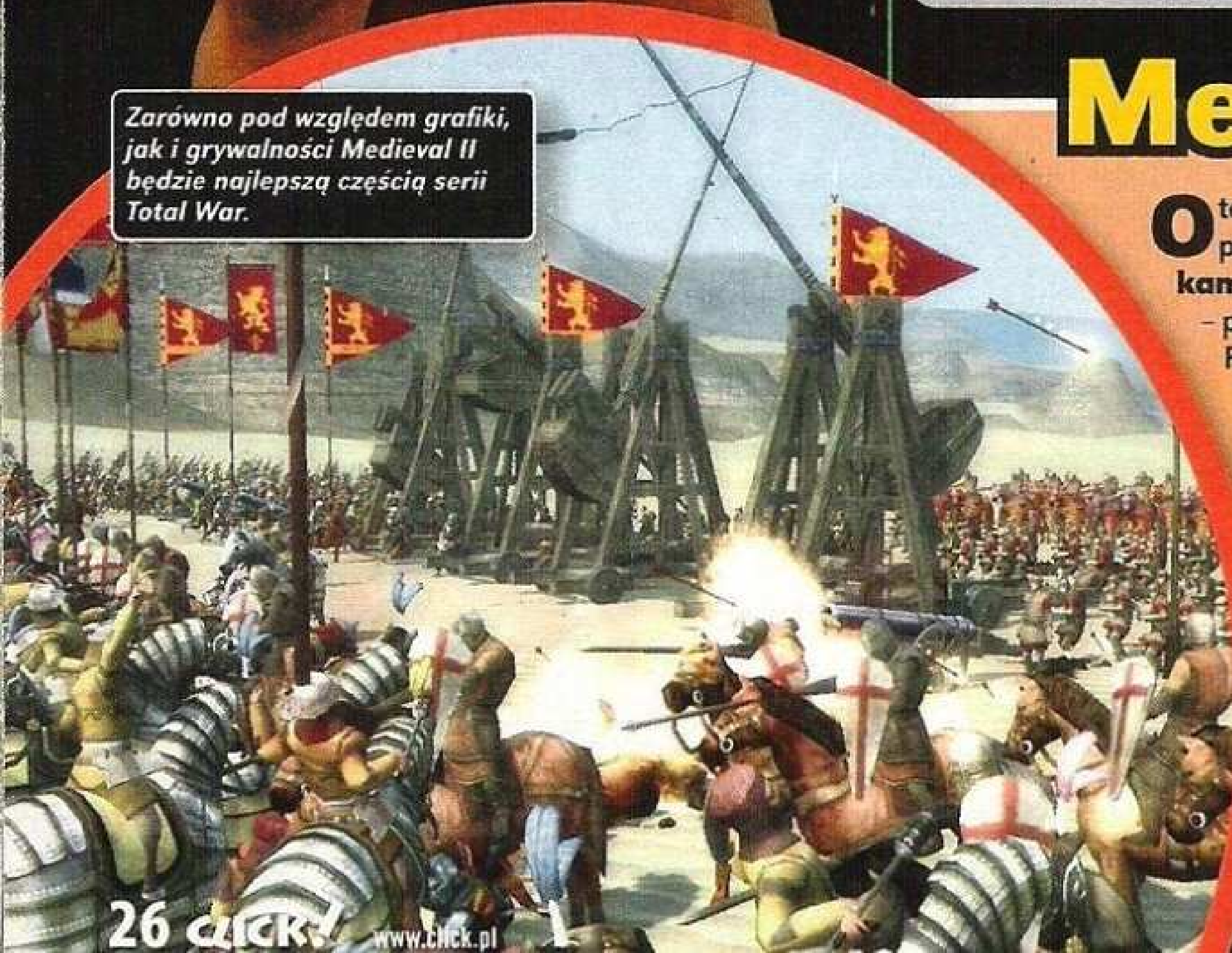


Nightfall będzie oczywiście wciąż grą sieciową, ale tym razem **akcent położono głównie na grę PvE**, czyli zmagania gracza z przygodami przygotowanymi przez programistów. Jednym z dowodów na to jest wprowadzenie w podziemiach pułapek (np. spadający spod sufitu ciężki dzwon – widzieliśmy... potrafi zaskoczyć). Zmodyfikowano również system sterowanych przez komputer pomocników, z którymi chodzi gracz – maksymalnie będzie ich trzech, ale niektórzy z nich mogą być tzw. „herosami", których moce i ekwipunek można konfigurować. Zmieni to również pojedynki Player versus Player – według ludzi z NCsoftu starcia z udziałem „herosów" zmienią Guild Wars niemalże w prostą grę taktyczną. Wprowadzono też kilka nowinek dotyczących interakcji z innymi graczami – teraz będzie można np. szukać kompanów do drużyny także wśród postaci znajdujących się w innych dystryktach miast (fani Guild Wars będą wiedzieli, o co chodzi).

Co jeszcze? **Dużo wysiłku ekipa NCsoftu włożyła w oprawę graficzną** – m.in. dodano nowe efekty cząsteczkowe i świetlne, a także symulujące działanie pewnych czarów (np. zatruty bohater widzi świat na zielono).

Przypominamy też, że **Guild Wars, jako pierwsza gra sieciowa w Polsce, będzie zlokalizowana** – na dodatek w dość ciekawy sposób. Polska wersja językowa automatycznie pojawi się w menu wszystkich graczy posiadających oryginał, a podczas zabawy – i to jest niezwykłe – w każdej chwili będzie można wcisnąć przycisk, który wywoła na ekranie wersję angielską, co ułatwi kontakty z graczami spoza naszego kraju.

Medieval II: Total War

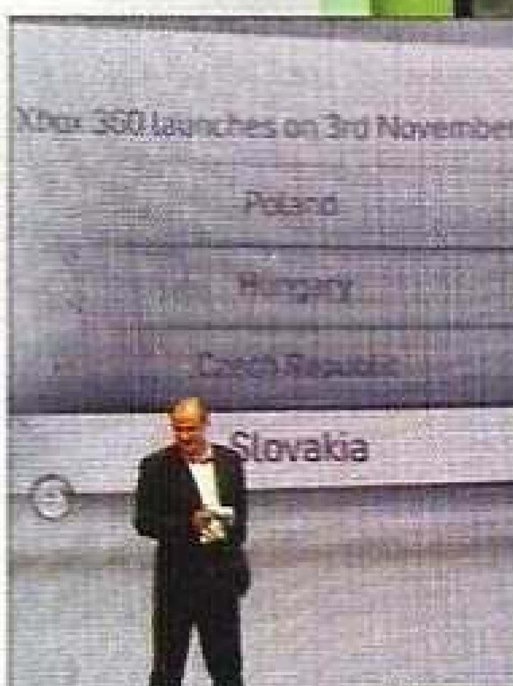


Zarówno pod względem grafiki, jak i grywalności Medieval II będzie najlepszą częścią serii Total War.

O tej grze pisaliśmy już sporo, a napiszemy pewnie jeszcze wiele więcej. Na specjalnym spotkaniu podczas targów **przedstawiciel Creative Assembly zaprezentował nam tryb głównej kampanii w najnowszym Total War.** Tym, co urzeka już na samym początku, jest malownicza – przypominająca tę znaną z Rome – mapa strategiczna Europy, zapełniona zamkami i rycerzami. Pokazano nam takie smaczki z gry, jak opcja rekrutowania nawet trzech jednostek w prowincji jednocześnie w każdej turze, co możliwe jest dzięki odpowiedniemu ulepszeniu największych zamków. Drugim takim smaczkiem była obecność tzw. kolegium kardynałów (coś takiego jak ranking najważniejszych urzędników w Rome) – jeśli jeden z podległych ci księży awansuje odpowiednio wysoko, może zostać nawet papieżem, a taka „wtyka" u samego Stwórcy może być bardzo przydatna. Upewniliśmy się także, że **powrócą filmiki ukazujące pracę naszych zabójców** (obecne wcześniej tylko w Shogunie, pierwszej części serii) – w Lipsku były już one umieszczone w grze i wyglądały smakowicie. Mieliśmy również okazję rozegrać bitwę z udziałem kilku tysięcy jednostek. Grafika, wygląd i animacja wojaków na polu walki sprawiły, że **szczęki opadły nam do samej ziemi.** Twoja szczęka będzie mogła już wkrótce zrobić to samo, bowiem na targach prezentowano także demo, które niedługo (w połowie października) trafi do sieci. Dobra wiadomość dla polskich graczy – rodzimy dystrybutor nawiązał współpracę z serwisem fanowskim www.totalwar.org.pl, by zapewnić tłumaczeniu gry jak najlepszą jakość.

WSZYSCY JESTEŚMY NIM NAZNACZENI...

Ofensywa Microsoftu!

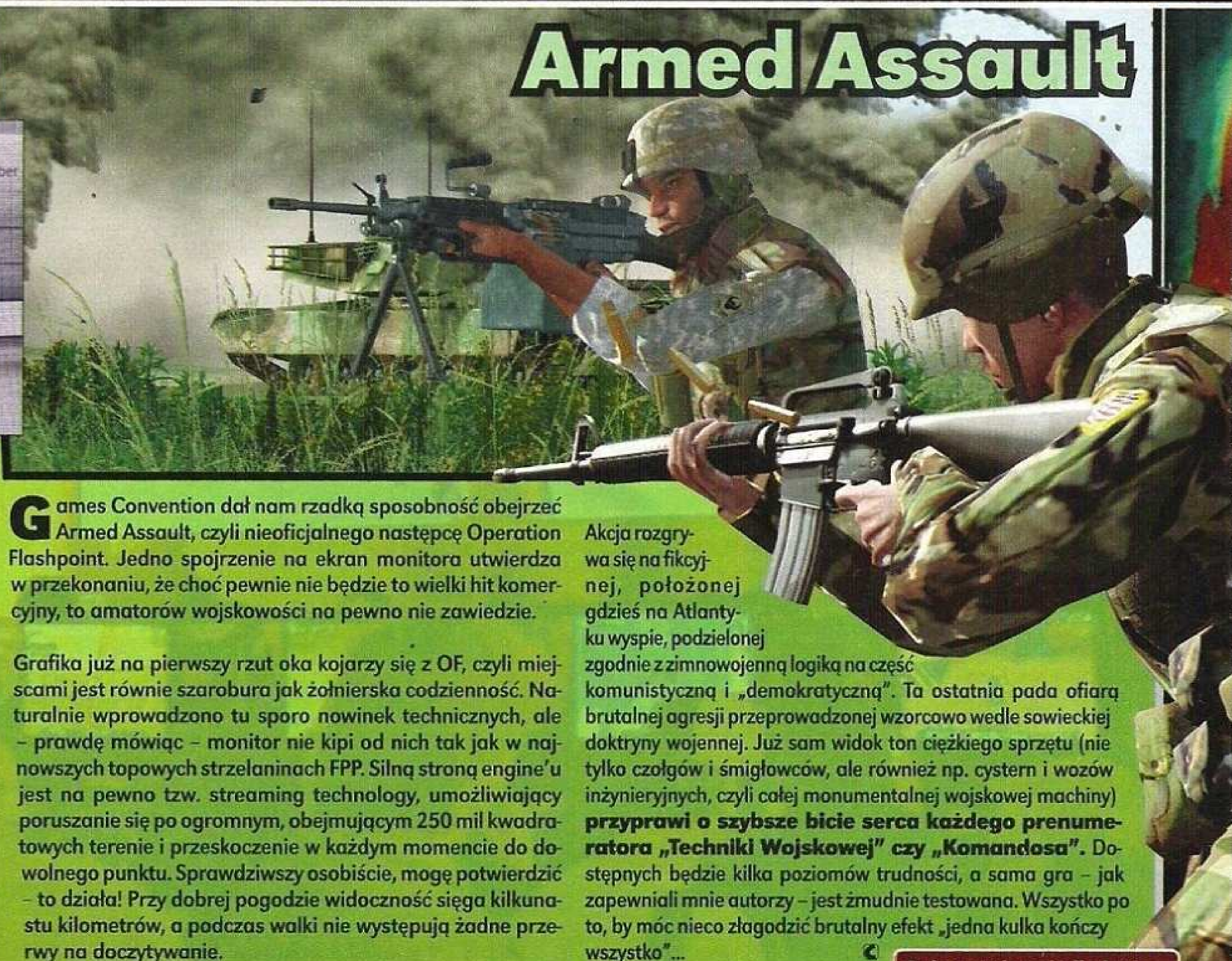


Zorganizowana w pierwszy dzień targów **konferencja prasowa Microsoftu była z wielu względów bardzo ważnym wydarzeniem także dla polskich graczy.** To tutaj oficjalnie poinformowano o planach koncernu dotyczących ekspansji na nasz rynek – dotyczy to zarówno konsoli Xbox 360, jak i gier przeznaczonych na platformę Windows. Konferencję rozpoczęła prezentacja oficjalnej daty premiery i ceny Xboxa 360 w Polsce – **konsola trafi na sklepowe półki 3 listopada tego roku, w cenie 1099** (zestaw podstawowy) **oraz 1599** (zestaw m.in. z twardym dyskiem i bezprzewodowym kontrolerem). Równocześnie Microsoft zapewnił, że bardzo poważnie podchodzi do naszego rynku, wraz z Węgrami, Czechami i Słowacją zaliczonego do grupy tzw. Emerging Markets, na których koncern Billa Gatesa chce się w najbliższym czasie skoncentrować. Objawem tego zaangażowania będzie m.in. lokalizowanie wielu premierowych tytułów. O premierze Xboxa 360 będziemy też pisać za miesiąc – warto wtedy kupić Clicka, bo któryś z czytelników wygra taką konsolę.

Przedstawiciele Microsoftu wspierali w trakcie konferencji także ludzie z innych firm z branży – na miejscu obecny był m.in. Hughes Ricour, producent gry FIFA 07, z „taśmy" przemawiali Bill Roper z Flagship Studios (Hellgate: London) czy Cevat Yerli z CryTeka (Crysis). Wszyscy chwalili pakiet DirectX10 (oferujący nowe możliwości graficzne) oraz system Windows Vista. Wśród głównych zalet tego drugiego wymieniano prostotę w obsłudze gier w trybie multiplayer, opcję blokady różnych tytułów w zależności od ich oznaczenia w standardzie PEGI (np. uniemożliwienie uruchomienia gier powyżej klasyfikacji 12+) oraz możliwość zapisywania stanu gry w dowolnym momencie w postaci tzw. snapshots (podobno tak samo ma to działać w lindolsowym Saperze, jak i np. w Company of Heroes).

Ważną rzeczą będzie też w najbliższych miesiącach dalsze promowanie logo Games for Windows – w zamyśle Microsoftu ma to doprowadzić do tego, że PC (oczywiście z Okienkami) będzie traktowany jako platforma równorzędna np. Xboxowi 360. Otwierające tę część konferencji hasło brzmiało: „World's most popular gaming platform". Coś w tym jest...

Armed Assault



Games Convention dał nam rzadką sposobność obejrzeć Armed Assault, czyli nieoficjalnego następcę Operation Flashpoint. Jedno spojrzenie na ekran monitora utwierdza w przekonaniu, że choć pewnie nie będzie to wielki hit komercyjny, to amatorów wojskowości na pewno nie zawiedzie.

Grafika już na pierwszy rzut oka kojarzy się z OF, czyli miejscami jest równie szarobura jak żołnierska codzienność. Naturalnie wprowadzono tu sporo nowinek technicznych, ale – prawdę mówiąc – monitor nie kipi od nich tak jak w najnowszych topowych strzelaninach FPP. Silną stroną engine'u jest na pewno tzw. streaming technology, umożliwiający poruszanie się po ogromnym, obejmującym 250 mil kwadratowych terenie i przeskoczenie w każdym momencie do dowolnego punktu. Sprawdziwszy osobiście, mogę potwierdzić – to działa! Przy dobrej pogodzie widoczność sięga kilkunastu kilometrów, a podczas walki nie występują żadne przerwy na doczytywanie.

Akcja rozgrywa się na fikcyjnej, położonej gdzieś na Atlantyku wyspie, podzielonej zgodnie z zimnowojenną logiką na część komunistyczną i „demokratyczną". Ta ostatnia pada ofiarą brutalnej agresji przeprowadzonej wzorcowo wedle sowieckiej doktryny wojennej. Już sam widok ton ciężkiego sprzętu (nie tylko czołgów i śmigłowców, ale również np. cystern i wozów inżynieryjnych, czyli całej monumentalnej wojskowej machiny) **przyprawi o szybsze bicie serca każdego prenumeratora „Techniki Wojskowej" czy „Komandosa".** Dostępnych będzie kilka poziomów trudności, a sama gra – jak zapewniali mnie autorzy – jest żmudnie testowana. Wszystko po to, by móc nieco złagodzić brutalny efekt „jedna kulka kończy wszystko"...

Dobra wiadomość dla fanów Operation Flashpoint – Armed Assault jest już gotowe!

Sprzęt na GC 2006

Na targach swoje stoiska miało sporo firm zajmujących się produkcją sprzętu komputerowego, choć **gros tego, co dane nam było zobaczyć, stanowiły kontrolery do gier** oraz najróżniejsze systemy chłodzenia i modyfikacji komputerów.

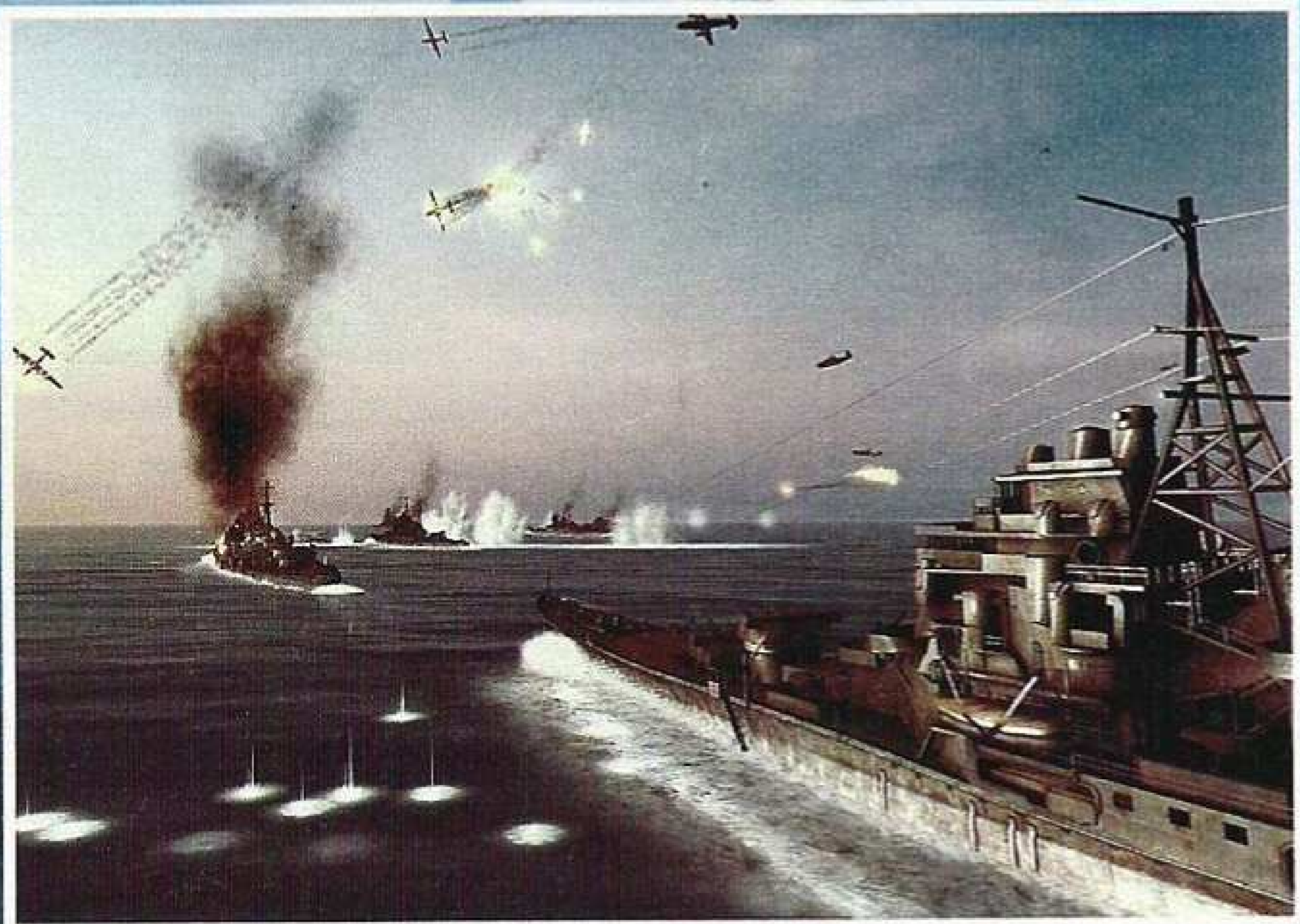
Z zupełnych nowinek można wymienić symulatory świetnie nadające się do wszelkich gier samochodowych – chodzi o specjalne klatki z wbudowanymi fotelami oraz miejscami na pedały, kierownicę, drążki zmiany biegów, a także na monitor LCD – całość poruszana jest za pomocą siłowników hydraulicznych z bardzo krótkim czasem reakcji. Wrażenia z jazdy zakończonej uderzeniem w ścianę (wirtualną) były dość realistyczne – kto wie, czy po dłuższej zabawie nie można by nabawić się urazów i kontuzji.

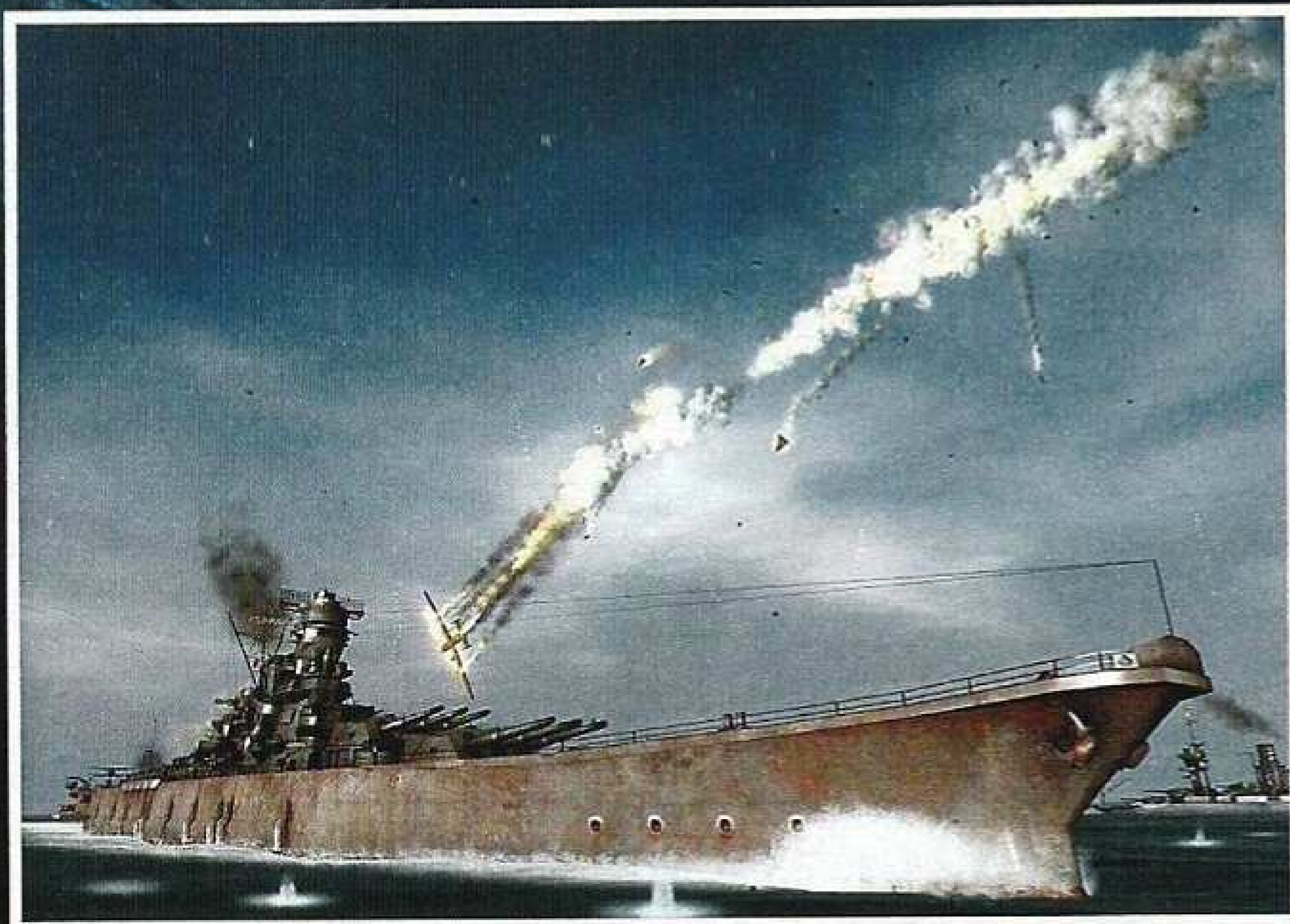


Warto wspomnieć także o klawiaturze Fightboard i myszy Fightmouse firmy Revoltec – dość dobrze sprawdzają się podczas gry w dynamiczne FPS-y – oraz klawiaturce dla graczy Wolfking Warrior. Ciekawostką był Bigben Shoot-Pad – kontroler do gier piłkarskich, którego nietypowy kształt prezentujemy na zdjęciu obok.

Zakulisowo sporo mówiło się o kolejnych generacjach kart graficznych, spełniających wymogi pakietu DirectX 10. Niestety na razie były to informacje „off-the-record", musimy więc poczekać na oficjalne zapowiedzi, które pojawią się w najbliższych miesiącach.

Jeśli włączysz w tej chwili taśmę Mandaryny, zmylisz sonary nieprzyjacielskich niszczycieli...





Silent Hunter IV: Wolves of the Pacific

Kolejna „premiera", która nie zdążyła załapać się na E3. Ubisoft poinformował, że zamierza kontynuować serię symulacji łodzi podwodnych zatytułowaną Silent Hunter. Najnowsza, czwarta część cyklu, opatrzona podtytułem Wolves of the Pacific, ukaże się na wiosnę przyszłego roku. Nazwa gry sugeruje, że jej akcja toczyć się będzie na Pacyfiku – tym razem wcielisz się więc w dowódcę amerykańskiej „submarine", która weźmie udział w szeregu operacji wymierzonych w japońską flotę wojenną.

Nowości? Znacznie poprawiona i „doładowana" grafika – twórcy gry obiecują m.in. efekty wzorowane na hollywoodzkich filmach, które mają zwiększyć emocje towarzyszące polowaniu na okręty przeciwnika. Dodano system doświadczenia załogi – wraz z rozwojem kampanii twoi podwładni zyskają najróżniejsze umiejętności zwiększające ich efektywność w walce. **Zadowoleni będą gracze sieciowi, w Wilkach Pacyfiku pojawi się bowiem nowy tryb multi**, w którym będzie można rozgrywać bitwy morskie nie tylko w co-op (jak dotychczas), ale także przeciwko sobie. Dobrze, że przygotowując hity, takie jak choćby Splinter Cell, Ubisoft nie zapomina o grach przeznaczonych dla węższych grup odbiorców.



Techland nie gasi silnika Chrome – w planach jest kolejny bazujący na nim FPS!





Warhound

Nowy FPS Techlandu, który po raz pierwszy pokazany został światu właśnie w Lipsku. Trudno nie odnieść wrażenia, że to projekt złożony na szybko, mniej ważny niż nadchodzące Dead Island i Chrome 2, ale kto wie, czy to właśnie nie sprawi, że Warhound okaże się całkiem udaną produkcją.

To FPS rozgrywający się w czasach współczesnych/niedalekiej przyszłości, którego bohaterem jest najemnik wykonujący zadania na frontach rozrzuconych po całym świecie. Etapy będą raczej krótkie, za to bardzo intensywne – żadna z wybieranych na mapie globu 30 misji głównych i podobnej liczby dodatkowych nie zajmie więcej niż pół godziny. Przed wyruszeniem do boju będzie można kupić broń, dodatkowy ekwipunek, a nawet pojazdy – byle nie za dużo, by do zlecenia nie trzeba było dopłacać.

Niestety o pokazanym na targach poziomie wiele nie można powiedzieć, gdyż... był on zbudowany całkowicie z obiektów i tekstur Call of Juarez, **wyglądał więc jak CoJ z bardziej nowoczesnymi pukawkami.** To jednak ma się zmienić i być może już za miesiąc napiszemy o grze więcej.



Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Najnowszą część C&C mieliśmy okazję zobaczyć na zamkniętym, kameralnym pokazie, a zaprezentował nam ją sam producent, Mike Verdu. „W ruchu” gra prezentuje się nadspodziewanie dobrze, lepiej, niż można by wywnioskować na podstawie trailera i screenów.

Przede wszystkim będzie to WIELKI powrót do klimatu i sposobu rozgrywki znanych z pierwszych części cyklu. Na czele NOD stanie ponownie diaboliczny Kane, grany przez niezapomnianego Joe Cucana. Pożegnano się z interfejsem w stylu Generals – chcąc zbudować elektrownię lub stworzyć żołnierza, nie trzeba już szukać buldożera ani zaznaczać koszar. Wszystko odbywa się za pomocą paska z boku ekranu, zupełnie jak w pierwszym C&C i Red Alert. Ponadto budynki i jednostki powstają w ekspresowym tempie (odpuszczono mozolną budowę i cierpliwe wpatrywanie się w procenty postępu), lecz równie szybko schodzą z tego świata. Byłem zaskoczony, gdy czołgi rozpadały się po dwóch-trzech trafieniach. Nadaje to rozgrywce dynamiki, jakiej dawno nie odczułem w żadnym RTS-ie – trzeba błyskawicznie orientować się w sytuacji i nieustannie działać. Symbolem tego podejścia są inżynierowie, którzy tak jak w pierwszym C&C opanowują struktury natychmiast, bez konieczności wcześniejszego ich uszkadzania (chwila nieuwagi i nie masz połowy bazy).

Kane, słyszysz mnie? Nie mieli w warzywniaku tiberium, jechać do Biedronki?

W rolach głównych ponownie zobaczysz legendarne konstrukcje: wredne czołgi z miotaczami płomieni oraz obeliski (wieże obronne) spopielające ciężki sprzęt jednym strzałem lasera. Jest też parę nowych smaczków, jak na przykład wydawanie piechocie rozkazu znalezienia osłony i zamaskowania się w terenie. Zapytany o wymagania sprzętowe, nasz gospodarz odparł jedynie, że będą tylko trochę wyższe niż w Battle for Middle-earth II. Niestety mamy też złą wiadomość: **premierę gry przeniesiono na następny rok.**

Grey Matter



Grey Matter to przygodówka Jane Jensen, która stworzyła całą serię Gabriel Knight. To projekt ogłoszony na targach w Lipsku, choć wcale nie nowy – w 2003 roku grę o tym samym tytule i z tą samą historią miał wyprodukować Dreamcatcher. Wtedy zabrakło jednak funduszy, które teraz zapewnia dystrybutor Anaconda – a grę tworzy bezpośrednio węgierskie studio Tonuzaba.

Bohaterami Grey Matter są Samantha Everett i David Styles. Ona jest ulicznym magikiem, trochę przypadkiem trafia do posiadłości Stylesa, akademickiego nauczyciela, który szuka asystentki do pewnego eksperymentu. Jego treścią jest badanie możliwości ludzkiego umysłu – efekty będą jednak oczywiście niecodzienne. **Ostatecznie fabuła ma doprowadzić nas do punktu, w którym zastanowimy się – jak w trylogii „Matrix” – nad istotą rzeczywistości.**

O tym, jak będzie wyglądać gra, na razie wiele nie wiadomo – jej premiera przewidziana jest na IV kwartał 2007 roku, a prace są na dość wczesnym etapie. Na pewno będzie to przygodówka w stylu Syberii czy Paradise, w której – tu ciekawostka – poza klasycznymi zagadkami będziemy również wykonywać magiczne sztuczki i naukowe eksperymenty. Jak? Dokładnie nie wiadomo, pani Jensen zapowiada, że te elementy rozwiązane zostaną w sposób „innowacyjny”. Fani gatunku mają na co czekać!

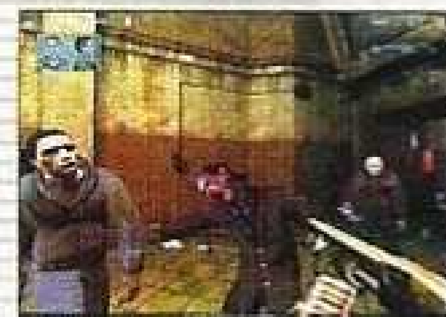
Branża nie zapomina o historii – takie klasyczne cudeńka również pokazywano na GC.

Autor: Foch77

Mikroby

W ciemnych kątach hal wystawowych GC oraz w centrum biznesowym swoje produkcje prezentowali również mniejsi producenci. Znaleźliśmy wśród nich kilka ciekawych tytułów:

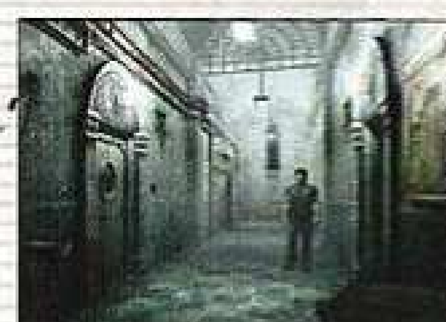
Instinct



FPS podobny do strzelanek powiązanych z serią filmów „Noc/Świt/Zmierzch/Wyspa żywych trupów”. Graficznie nie prezentuje się lepiej od nich, jednak jego zalety to stylizowane na komiks przerywniki filmowe oraz spora grywalność – w końcu zawsze jest czas na ubicie paru zombiaków.

www.instinct-game.ru

Reprobates



Nowa przygodówka twórców Black Mirror i Nibiru. Podczas targów zaprezentowano krótki, bardzo nastrojowy trailer i... nic więcej. Szczegóły dotyczące Reprobates pozostają bardziej skrywane niż sekrety i spiski tajnych organizacji, które odkrywasz we wcześniejszych grach z Future Games. A może programiści tego studia to kosmici?

www.reprobates-game.de

Metro 2033: The Last Refuge



Spore zaskoczenie, nowy FPS tworzony przez ludzi, którzy maczali palce m.in. w ciągle nieukończonym Stalkerze. Oczywiście gra osadzona została w realiach postnuklearnego świata, tym razem w tunelach moskiewskiego metra, gdzie brak biletu to twój najmniejszy problem. W następnym numerze opiszemy ją bardzo dokładnie.

www.4a-games.com

Parabellum

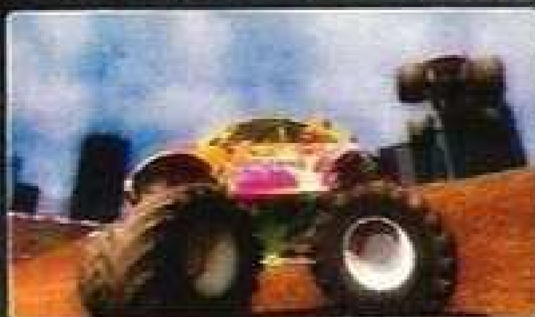


Tę produkcję, opartą na silniczku Unreal Engine 3, tworzy niemieckie studio Acony. Jej akcja toczy się w Nowym Jorku, gdzie gracz, kierując pięcioosobowym oddziałem specjalnym, będzie musiał powstrzymać terrorystów planujących detonację bomby atomowej nad amerykańską metropolią. Akcja będzie się rozgrywać na ogromnej mapie, obejmującej – podobno – cały Nowy Jork. To o tyle ciekawe, że główny tryb to multiplayer, Parabellum będzie więc oferować największą mapę do walk sieciowych w historii gier.

www.aconygames.com

Maniacy terenówek na start!

Szwedzkie studio Legendo zapowiedziało swoją nową produkcję – wyścigi terenówek o nazwie **Monster Truck Maniax**. Ma to być gra, która zachwyci nas realistycznym modelem jazdy i efektowną grafiką – czyli tym, co zawsze obiecują producenci ścigałek. Z ocenami poczekamy więc na premierę. Do kiedy? Tego niestety nie wiemy...



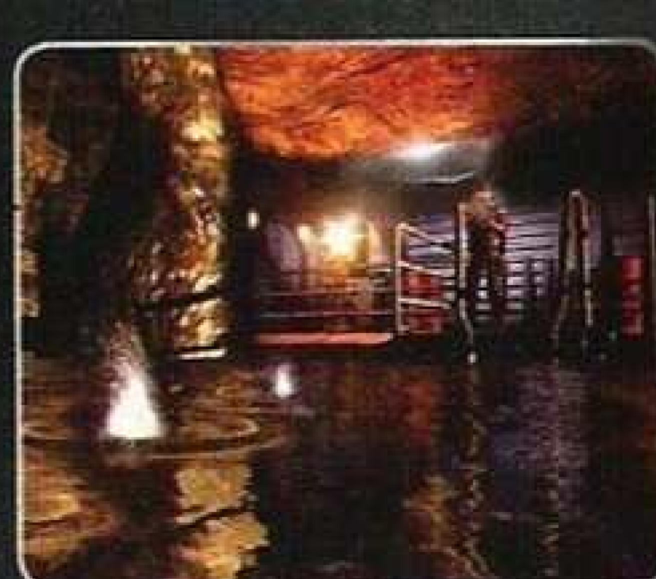
UT2007 opóźniony

Mamy złe wieści dla wszystkich czekających na nową odsłonę **Unreal Tournament**. Koncern **Midway** ogłosił, że gra ukaże się dopiero w czerwcu 2007 roku, a nie, jak podawano do tej pory, zimą 2006 roku. Lipa...



FPS pod wodą

Ciekawostka – niemieckie studio Collision zapowiedziało grę **Red Ocean**, która ma być FPS-em z obszernymi sekwencjami rozgrywanymi pod powierzchnią wody. Bohaterem shootera będzie instruktor nurkowania Jack Hard, który przypadkiem odkryje tajną rosyjską bazę badawczą. Premiera? Luty 2007.



Clive Barker ogłasza Jericho

Słynny autor horrorów po raz kolejny pracuje nad grą!



Już na tym screenie widać, że Liga Polskich Rodzin oprotestuje tę grę...

...a tu widać to jeszcze wyraźniej. Ale brzydal!

Clive Barker, pisarz nazwany przez Stephena Kinga „przyszłością horroru”, ma już na koncie flirt z grami komputerowymi – w 2001 roku ukazał się FPS zatytułowany Clive Barker's Undying, wykorzystujący wymyśloną przez niego fabułę oraz jego... głos (używał go Ambrose, jeden z przeciwników). Pod koniec 2007 roku ukaże się kolejna gra firmowana nazwiskiem pisarza – tym razem zatytułowana **Jericho** i wydawana przez Codemasters. Akcja tego horroru toczyć się będzie w niezwykłym mieście – tytułowym Jericho – zagubionym gdzieś w północnej Afryce. Tam z pradawnym złem walczyć będzie specjalna jednostka wyposażona w nowoczesne pukawki i... magię. Zło ma być rzeczywiście pradawne – w trakcie gry okaże się, że bohaterowie nie pierwsi próbują je pokonać – wraz ze zbliżaniem się do centrum miasta żołnierze natrafią na innych, uwięzionych w murach Jericho wojowników, m.in. piechotę z I wojny światowej, średniowiecznych krzyżowców itd. Hmm... ciekawy pomysł.

www.codemasters.co.uk

Twórcy GTR znowu na torze

Studio SimBin ogłasza nowy projekt

Choć seria ToCA Race Driver wciąż broni pozycji najlepszej ścigałki na PC, ekipa z SimBin powoli, ale nieubłaganie dogania grę Codemasters. Ich produkcje, dwie części GTR oraz GT Legends, przypadły do gustu hardkorowcom, którzy w samochodówkach szukają przede wszystkim realizmu. Wygląda na to, że spodoba im się również nowy projekt studia, zatytułowany **RACE**. Gra będzie przedstawiać wyścigi WTCC, jednej z trzech (obok WRC i Formuły 1) klas wyścigowych cenionych najwyżej w sportach motorowych. RACE będzie zawierać licencjonowane tory, pojazdy i kierowców z sezonu 2006. Programiści obiecują poprawioną (w stosunku do GTR 2) sztuczną inteligencję komputerowych przeciwników, realistyczny model uszkodzeń (oderwane fragmenty karoserii leżące na torze będą przeszkadzały innym kierowcom) i dynamiczny system pogody. Będzie też multiplayer dla maksymalnie 26 graczy, kilka poziomów trudności oraz oprawa graficzna nawiązująca do relacji z wyścigów nadawanych przez Eurosport (telewizja ta jest medialnym patronem gry). Premiera? Jeszcze w tym roku!



Ekipa SimBim spędziła na torach WTCC wiele godzin, zbierając materiał do nowej gry.

RACE
THE WTCC GAME

www.race-game.org

Bitwa o Śródziemie: Dodatek

Tolkienowska strategia doczeka się rozszerzenia

Pod koniec tego roku Electronic Arts wyda dodatek do gry Bitwa o Śródziemie II, noszący na razie roboczy tytuł **The Rise of the Witch-King**. Co w nim znajdziemy? Nową frakcję (Angmar, demoniczny odpowiednik Krasnoludów), niespotykane wcześniej oddziały dla nacji już istniejących oraz kampanię, w której będzie można przejąć kontrolę nad siłami zła. Pojawi się też kilka innowacji wzbogacających znane już mechanizmy rozgrywki, m.in. możliwość prowadzenia oblężeń na mapach w trybie Wojna o Pierścień. Fani podstawki powinni być usatysfakcjonowani.



Ceny nieruchomości idą w górę, ale tej ruiny nikt nie weźmie nawet za darmo...



Ej, graczu, klikajże szybciej, bo nam tu wieje chłodem!!!

www.ea.com/official/lordoftherings/



Głos kapitanów

Bethesda ogłosiła, że na potrzeby swojej nadchodzącej gry **Star Trek: Legacy** namówiła do współpracy wszystkich pięciu aktorów, którzy w całej historii serialu grali kapitanów statków kosmicznych. Fani usłyszą więc autentyczne głosy Williama Shatnera, Patricka Stewarta, Scotta Bakuli, Avery'ego Brooksa i Kate Mulgrew. Drobiazg, a cieszy!

Sonic na desce

Sonic the Jeż powraca na PC – tak jak i wcześniejsze platformówki z tym bohaterem, również gra wyścigowa z jego udziałem zostanie z poślizgiem przeniesiona z konsol na komputery osobiste. **Sonic Riders**, ścigałka, w której Sonic i jego kumple śmigają na latających deskorolkach, ukaże się już w grudniu.

Dark Mesjasz

Gra **Dark Messiah of Might & Magic** pojawi się w Polsce w podwójnej wersji językowej. Nabywcy będą mogli wybrać wersję kinową polską lub oryginalną angielską – obie dostępne na tej samej płytce. I bardzo dobrze!





Kibicuj FIFA 07!

Sporo nowości w piłkarskiej grze EA Sports

Na początku sierpnia EA Sports poinformowało o dacie premiery piłkarskiej gry **FIFA 07** – wyznaczono ją na 28 września. Była to dobra okazja, by zdradzić parę szczegółów dotyczących samej produkcji. Kolejna FIFA, jak co roku, przyniesie kilka nowości. Ciekawie zapowiada się system Footbal Emotion, dzięki któremu kibice mają reagować na wydarzenia na boisku, a to z kolei będzie uskrzydlać piłkarzy. Poprawiono model gry, szczególnie strzałów, m.in. dodano opcję bezpośredniego podkręcania piłki w trakcie wykonywania wolnych. Jeśli grasz w sieci, ucieszy cię nowy tryb multi, w którym przez Internet, wraz z innymi uczestnikami, rozegrasz jedną z kilku pełnych lig – m.in. angielską Premiership i niemiecką Bundesligę. Rozszerzono również opcje w trybie menedżerskim. Ile z tych zapowiedzi rzeczywiście przyczyni się do zwiększenia grywalności, zobaczymy już niedługo – recenzja FIFA 07 w przyszłym numerze Clicka.

www.fifa07.ea.com

Świat w stanie wojny!

Powstaje druga część Gary Grigsby's World at War!

Gary Grisby's World at War to wydana kilkanaście miesięcy temu strategia turowa przedstawiająca II wojnę światową – świetna, równie udana co Hearts of Iron II, a u nas praktycznie nieznana. Być może ten stan rzeczy zmieni kontynuacja gry, zatytułowana **World at War: A World Divided**. Nowa produkcja ma mieć lepszą oprawę graficzną (choć i tak nie będzie ona raczej konkurować z Half-Life 2) oraz wiele zmian wprowadzonych do mechanizmów rozgrywki. Pojawią się szpiedzy, państwa neutralne (wraz z nimi nowe opcje dyplomatyczne), jednostki bojowe będą podczas walk zdobywać doświadczenie, zwiększy się liczba losowych wydarzeń politycznych. Podobnie jak w Hearts of Iron II: Doomsday dostaniemy też kilka scenariuszy fikcyjnych, skupionych głównie na hipotetycznym konflikcie Sowietów i aliantów po kapitulacji III Rzeszy.



Wygląda jak Hearts of Iron, ale jest bardziej grywalne.

www.matrixgames.com

Jack Thompson znowu w sądzie

Szalony amerykański adwokat **Jack Thompson**, zajadły przeciwnik branży gier komputerowych, po raz kolejny chce się procesować. Tym razem – znów! – z koncernem **Rockstar**, którego nowa gra **Bully** (na razie tylko konsolowa) jest jego zdaniem „szkodliwa dla szkolnej młodzieży".



Ekstremalnie po śniegu

Austriacki wydawca **JoWood** zapowiada na pierwszy kwartał 2007 roku (środek sezonu narciarskiego!) grę **Freak Out – Extreme Freeride**, w której pojeździmy na nartach, łącząc szybkie szusy z wykonywanymi w powietrzu akrobacjami. Dla fanów białego szaleństwa...

Diablo od Anacondy?

Twórcy przygodówek zapowiadają grę RPG



Atak przerośniętych kijanek! Ratuj się, kto może!

Niemiecki wydawca Anaconda, znany dotąd głównie z przygodówek, planuje wydać grę **Legend: Hand of God**, która ma należeć do gatunku action-RPG i według słów twórców będzie „uzależniała jak Diablo, a wyglądała równie ładnie jak Prince of Persia". Niezła rekomendacja... Warto na ten tytuł zwrócić uwagę także dlatego, że w zespole, który nad nim pracuje, znaleźli się m.in. ceniona w USA pisarka Susan O'Connor oraz Andreas Adamek, twórca grafiki do legendarnej platformówki Gianna Sisters. Siłą gry mają być walki z potworami, zrealizowane w filmowej konwencji – np. podczas walki z wielkim trollem bohater wskakuje na jego plecy i godzi go mieczem w kark. Zobaczymy... ale dopiero w 2007 roku.

www.anaconda-game.de

Buka wyda Collapse

Rosyjska **Buka** planuje wydać – niestety, dopiero w czwartym kwartale 2007 roku – grę akcji zatytułowaną **Collapse**, która rozgrywać się będzie w 2096 roku w całkowicie zniszczonej przez piekielne kreatury Europie. Ma to być hybryda przygodówki, gry zręcznościowej i... na pewno do tej produkcji jeszcze wrócimy, bo na screenach wygląda smakowicie.



Masz PhysX? Zagrasz w CellFactor

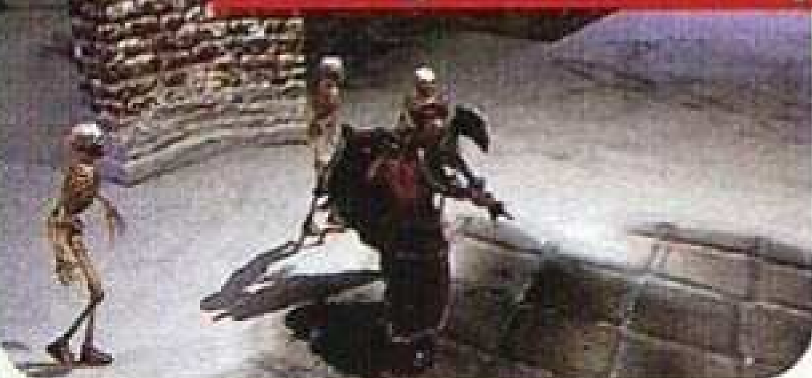
Gra, która pokaże możliwości karty AGEIA?

Karta **AGEIA PhysX**, której podstawowym przeznaczeniem jest obsługa modelu fizyki, to ciekawe urządzenie, które jednak nie znalazło jak dotąd zastosowania. Studio Artificial planuje stworzyć grę, która pokaże moc tego układu. Będzie ona zatytułowana **CellFactor: Revolution** i ma bazować na demie technologicznym, które pod nazwą CellFactor udostępnione zostało już kilka miesięcy temu. W FPS-ie tym gracze i sterowane przez komputer boty będą ze sobą rywalizować na pięciu różnych arenach – na każdej z nich znajdują się setki obiektów, którymi będzie można manipulować zgodnie z zasadami fizyki. Będzie można niszczyć ściany i wysadzać mosty, jeździć i fruwać pojazdami, korzystać z broni i mocy PSI. Wszystko – niestety – tylko na komputerach wyposażonych w kartę AGEIA PhysX...

www.ageia.com

Bohaterowie poszukiwani

Studio Quotix Software pracuje nad Pompolic: Call for Heroes



Programiści z Serbii i Czarnogóry nie są jeszcze uznawani w świecie za mistrzów kodu, ale nowy tytuł studia Quotix Software może okazać się dla tamtejszej branży przełomowy. Produkcja ta, zatytułowana **Pompolic: Call for Heroes**, będzie grą typu action-RPG, działającą na silniczku wykorzystującym możliwości najnowszych kart graficznych. Pompolic ma jednak zachwycać nie tylko oprawą – fabuła będzie w grze odpowiednio klimatyczna (siły zła, dowodzone przez demona Pompolica, zatruwają umysły niewinnych mieszkańców), do boju z hordami będzie można posłać jedną z dwóch postaci, różniących się umiejętnościami i używanym arsenałem. W sumie nic nowego, ale jeśli grywalność będzie wysoka, gra na pewno znajdzie swoich fanów.

www.pompolic.com

Będzie CM2007

Nie udało się raz, nie udało się drugi raz, może więc uda się po raz trzeci – Eidos znów planuje stanąć w szranki z serią Football Manager, szykując premierę piłkarskiego menadżera o nazwie **Championship Manager 2007**. Zmieni się wygląd gry, dodana zostanie opcja kierowania drużyną narodową wybranego kraju, poprawiony zostanie moduł MAT, ułatwiający analizowanie mocnych i słabych stron zespołu. Tylko czy tym razem się uda?





Dave Perry robi MMORPG-a

Założyciel studia Shiny (to ci od MDK i Messiah), Dave Perry, pracuje nad grą **2Moon**, która: a) ma być MMORPG-iem (jak World of Warcraft), b) będzie najbardziej brutalną produkcją w swoim gatunku oraz c) ma być... darmowa. Więcej informacji już wkrótce!

Windows Panorama?

Według niepotwierdzonych jeszcze informacji koncern Microsoft planuje wprowadzić wraz z systemem **Windows Vista** usługę sieciową o nazwie **Panorama**, przeznaczoną w całości dla graczy. Po aktywacji Panoramy będzie można w łatwy sposób znaleźć partnerów do dowolnej sieciówki, popykać w proste gierki, czatować itd. Ma to być komputerowy odpowiednik usługi Xbox Live.

Wracamy do Ultimy



Electronic Arts planuje wydać w przyszłym roku nową wersję swojej klasycznej sieciówki **Ultima Online**, opatrzoną podtytułem **Kingdom Reborn**. Największą zmianą będzie nowy engine graficzny, trójwymiarowy (ale z widokiem z góry), za to napisany w taki sposób, by gra bez kłopotu chodziła nawet na słabszych maszynach.

Spore spóźnione

Spore, nowa gra **Willa Wrighta** (twórcy The Sims) ukaże się później, niż początkowo zapowiadano. Przez chwilę wydawało się, że gra zostanie wydana jeszcze w tym roku, EA przeniosła ją jednak na drugi kwartał 2007, a sam Wright mówi nawet o końcówce przyszłego roku. To jednak tytuł, na który warto poczekać...



Virtua Tennis 3 na PC

Koncern Sega ogłosił, że również na PC wyda najnowszą, trzecią część swojej gry **Virtua Tennis**. Czy to dobre wieści? Oczywiście – miała ona wyjść tylko na konsole PS3 i Xbox 360, tymczasem każdy, kto grywa w wirtualne symulacje tenisa, wie, że Virtua Tennis to najlepsza produkcja w tym gatunku.



Będzie Prey 2!

Scott Miller ze studia 3D Realms zdradził ostatnio w jednym z wywiadów, że jego zespół pracuje nad... grą **Prey 2**. To jeszcze nie zapowiedź oficjalna, ale niemal na 100% pewna. Na pierwszą część czekaliśmy 10 lat, miejmy nadzieję, że dwójka zajmie ekipie 3D Realms/ Human Head Studios mniej czasu...

Neverwinter Nights 2 w CDP

Wyjaśniła się sprawa polskiego dystrybutora gry **Neverwinter Nights 2**. Tego oczekiwanego przez wszystkich fanów gatunku RPG-a wyda w naszym kraju CD Projekt, oczywiście w pełnej polskiej wersji językowej (do przetłumaczenia jest 3400 stron tekstu!). Gra ma kosztować 129,90, będzie również wersja kolekcjonerska, do kupienia za pośrednictwem strony www.gram.pl.



www.theesa.com

SEE YOU NEXT YEAR
MAY 16 - 18, 2007

Już wiemy, że wcale nie „see you", a już na pewno nie w maju.

Koniec E3?

Największa branżowa impreza zmienia oblicze!

Wakacje to okres, w którym w branży gier komputerowych dzieje się niewiele – tym razem było jednak inaczej. **Entertainment Software Association**, agencja zajmująca się co roku organizacją **targów E3**, ogłosiła na przełomie lipca i sierpnia swoje plany dotyczące przyszłych edycji imprezy. Jakie? Dość szokujące... Do tej pory E3 były wielkim wydarzeniem, hałaśliwym i pełnym fajerwerków, w ramach którego koncerny rywalizowały ze sobą nie tylko pod względem prezentowanych tytułów, ale i wielkości oraz „efektowności" swoich stoisk. To jednak zmieni się już za rok.

ESA, wraz z takimi firmami jak Electronic Arts, THQ, Sony i Microsoft, stwierdziła, że dużo większe efekty przyniesie mniejsza impreza, na której dystrybutorzy i programiści będą mogli spotkać się z przedstawicielami mediów w dużo bardziej – cytujemy – „intymnej atmosferze". Kolejnym argumentem za przeprowadzeniem tej zmiany są koszta – firmy prezentujące się na targach łącznie płacą aż 12 milionów dolarów za wynajęcie przestrzeni wystawienniczej, a kolejne 50 milionów przeznaczają na zbudowanie stoisk, towarzyszące E3 akcje promocyjne, zakwaterowanie pracowników itd. Targi zostaną przeniesione na lipiec, najprawdopodobniej zmieni się również ich oficjalna nazwa.

Nasz komentarz? Proponowane przez ESA zmiany rangi E3 raczej nie osłabią – wciąż będzie to miejsce, w którym najwięksi będą prezentować swoje najnowsze produkcje. Być może w mniej efektownym otoczeniu, kto wie jednak, czy rzeczywiście nie wpłynie to na jakość relacji, które pojawią się po targach w mediach. Straci na tym miasto (goście odwiedzający E3 rokrocznie wydawali w Los Angeles około 20 milionów dolarów!), szczególnie hotelarze i taksówkarze. Tym jednak nie musimy się przejmować... Może więc nie będzie tak źle?

The Mark z Polski

T7 Games przygotowuje FPS-a dla JoWood

Coraz częściej mamy przyjemność pisać o polskich grach – i bardzo dobrze! Kolejną taką produkcją jest FPS **The Mark**, opracowywany przez zespół złożony z programistów, którzy wcześniej stworzyli m.in. Mortyra czy Kajko i Kokosza. Tytuł ten wyda austriacki JoWood – w Polsce natomiast LEM. Bohaterami The Mark są oficer US Marines Steve Fletcher oraz najemnik Austin Hawke. Razem będą walczyć z terrorystami, którzy chcą wysadzić (atomówką!) Londyn. Gra będzie podzielona na 18 poziomów, tworzących dwie oddzielne kampanie dla jednego gracza. Będzie można również stworzyć swoje własne poziomy w edytorze dostępnym na płytce z grą. Ciekawy ma być multiplayer, który m.in. pozwoli na zabawę w trybie co-op. Premiera? Jeszcze w tym roku, a więcej o The Mark napiszemy być może już w przyszłym numerze.

www.lem.com.pl



Rodzima produkcja, a wygląda jak zachodnia. Polak potrafi!

Zwierzaki do wzięcia!

Nowy dodatek do The Sims 2 ma to, na co czekali fani

Po kilku niewielkich, sprzedawanych głównie przez Internet dodatkach do **The Sims 2** Maxis wreszcie zabrał się za konkretny, pełnowymiarowy add-on. Dobre wieści – spełni on marzenia wielu simsomaniaków. Panie i panowie... **Zwierzaki** powracają! Już w październiku dostaniemy dodatek, w którym wirtualne ludziki będą mogły przygarnąć wirtualnego psa, kota, świnkę morską lub ptaszka. Przedstawicieli pierwszych dwóch gatunków będzie można samodzielnie „zaprojektować" w edytorze o nazwie Create-a-Pet. Co ciekawe, zwierzaki będą też mogły... wspinać się po kolejnych szczeblach kariery i zarabiać na Pedigree Pal np. pracując w show-biznesie...



Fani Simsów merdają z radości ogonkami. Zwierzaki wracają!

www.thesims.com

Szeregowiec Ryan w czasie rzeczywistym.

Dziób desantowej łodzi otwiera się na piekło plaży Omaha. Kilkunastu wystraszonych młodziaków wpada wprost pod ogień niemieckich cekaemów. Po chwili wszyscy nie żyją, a ich krew wsiąka w piasek Normandii...



Niemcy mają przewagę liczebną, ale nie mają szans. Ciężkie karabiny maszynowe to broń zabójcza.



Ktoś wziął na pokład czołgu bombę w bucie.

COMPANY of HEROES

KOMPANIA BRACI



Czy to Call of Duty 3? A może Medal of Honor: Airborne? Nie – to pierwszy poziom nowej strategii twórców Homeworlda... Po odpaleniu Kompanii Braci (taki tytuł, inspirowany serialem telewizyjnym emitowanym m.in. na TVN-ie, będzie nosiła w Polsce gra Company of Heroes) masz wrażenie, że oglądasz strategię inną niż wszystkie, które widziałeś wcześniej. Wydaje ci się, że dopiero **ta produkcja pokazuje zmniejszone do rozmiarów monitora pole walki, żywcem przeniesione z frontów II wojny światowej.**

To pierwsze wrażenie jest niezwykle sugestywne i zostaje w pamięci na długo – nawet wtedy, kiedy dostrzegasz już, że gra studia Ritual aż tak niezwykła nie jest, a to, co wydaje się przełomowe, jest w rzeczywistości wynikiem kilku sztuczek zapożyczonych... głównie z gier FPS. Na szczęście, **gdy pierwszy zachwyt już minie, zostaje dynamiczna, porządnie wyważona, a przy tym** (przez większą część czasu) **realistyczna rozgrywka**, która stoi i wspiera całą tę efektowną otoczkę graficzną i dźwiękową. Rewolucji więc nie ma, ale wreszcie w gatunku strategii czasu rzeczywistego pojawiły się rzeczy naprawdę nowe.



Ups, z nieba spadło wsparcie...

Company of Heroes to RTS, w którym dowodzisz niewielką kompanią wojsk alianckich podczas inwazji w Normandii. Pojęcie „niewielka" może tu oznaczać zarówno jeden oddział, jak i kilkanaście różnych jednostek piechoty, wyposażonych w karabiny maszynowe, moździerze, wspieranych w boju przez pojazdy pancerne, takie jak choćby czołgi sherman. **Kompanię Braci ewidentnie wymyślono tak, by liczba oddziałów znajdujących się pod rozkazami gracza była nieduża**, a świadczy o tym choćby fabuła, w której przewijają się konkretne oddziały i żołnierze wymieniani z nazwiska.

Gdy jednostek jest mało i z każdą jesteś związany emocjonalnie, rozgrywka jest najbardziej klimatyczna. Szkoda, że w kilku misjach surowców jest tyle, że można pozwolić sobie na wystawienie sporej liczby oddziałów, na dodatek na bieżąco „odnawianych", gdy któryś z nich zginie. Zaś pojawiające się w przerywnikach nazwiska żołnierzy w małym stopniu funkcjonują w trakcie misji. To jednak niemal jedyne rzeczy, na które można narzekać, pisząc o Kompanii Braci.

Główna kampania dla jednego gracza przedstawia lądowanie w Normandii. Zaczyna się na plaży Omaha, a potem podąża dalej za biorącymi udział w tej operacji wojskami amerykańskimi, pokazując między innymi zażartą bitwę o miasto Carentan czy zdobycie portu Cherbourg. Łącznie obejmuje ona 15 dużych misji, z których niemal wszystkie podzielone są na mniejsze (choć i tak całkiem spore) fragmenty. Często wygląda to tak, że **w trakcie misji zdobywasz jakiś przyczółek lub ważny strategicznie obiekt, a potem go bronisz** lub – wykorzystując jako bazę – ruszasz do dalszej ofensywy.

Każdy kolejny fragment misji rozpoczyna się dokładnie w tym samym momencie, w którym skończył się poprzedni, co daje wrażenie ciągłości, uczestniczenia w prawdziwej operacji wojskowej zaplanowanej na poziomie strategicznym. W trakcie wykonywania zadań zawsze masz do osiągnięcia cel główny (np. obrona kościółka, zniszczenie artylerii przeciwlotniczej), cel drugoplanowy oraz zadania specjalne (np. zaliczenie 25 trafień snajperami), za które otrzymujesz pamiątkowe medale. **Wszystkie misje są bez wyjątku bardzo dynamiczne, a ich cele często zmieniają się wraz z rozwojem wydarzeń** – to z kolei sprawia, że gra cały czas trzyma w napięciu, pod względem fabularnym przypominając bardziej dobre wojenne filmy niż typowe strategie. W misjach tych znaleźć można wszystko to, co kojarzymy z inwazją w Normandii – m.in. plażę Omaha czy coś na kształt „alei snajperów".

Tu **powoli dochodzimy do istoty Company of Heroes i tego czegoś, co sprawia, że produkcja Ritual robi takie wrażenie.** Trudno to uchwycić jednym słowem czy nawet zdaniem, bo powodów ku temu jest co najmniej kilka. **Po pierwsze są to bardzo żywe scenariusze**, w których tempo wydarzeń nie spada nawet na chwilę – a jeśli już tak się dzieje, zawsze jest to cisza przed przysłowiową... burzą artyleryjskich pocisków, granatów i lejących się zewsząd serii z karabinów maszynowych (to oczywiście przysłowie zaczerpnięte z tomiku „Nieśmiertelne maksymy z frontowej linii").

Po drugie – i to rzecz zdecydowanie najważniejsza – programiści z Ritual postanowili wzbogacić podstawowe algorytmy wyszukiwania ścieżek (czyli procedury opisujące sposób poruszania się jednostek w RTS-ach) o elementy sztucznej inteligencji. W tej grze zaznaczone jednostki nie ruszają w grupie dokładnie we wskazane kliknięciem myszki miejsce, korzystając



Krokodyl w akcji!

Sherman M4 Crocodile na pewno okaże się jedną z najpopularniejszych jednostek dostępnych w Company of Heroes. Podobnie jak sherman w wersji standardowej, wyposażony jest w działo 75 mm i trzy karabiny maszynowe, dodatkowo ma jednak miotacz ognia i łopatę buldożera pozwalającą na usuwanie przeszkód terenowych. Doskonały czołg na każdą okazję – nie zapomnij o nim, ruszając do boju!



Z tego domku wychodzą żołnierze. Skąd się tam biorą? Cśśś... to wojskowa tajemnica!



Człowiek kontra maszyna.



Chatka Baby Jagi?

Kompania Braci osiąga coś, co do tej pory oferowało jedynie... Call of Duty 2 – przenosi bezpośrednio na pole walki.

Stoję w rozkroku nad rozkładówką. Pomyśl, co mi robisz, kiedy otwierasz czy zamykasz Clicka...

przy tym z tej samej animacji ruchu. Wręcz przeciwnie! **Każdy żołnierz rozgląda się w inną stronę, wypatruje wroga, podczas przemarszu stara się korzystać z dostępnych zasłon terenowych**, u celu zaś wybiera takie miejsce, które również – o ile to możliwe – zapewni mu ochronę przed ostrzałem nieprzyjaciela. Podobnie działa to w przypadku pojazdów zmechanizowanych (np. wychylający się z wieżyczki shermana operator karabinu rozgląda się wokół, szukając zagrożeń). Wygląda to niezwykle prawdziwie i bardzo szkoda, że od czasu do czasu jednostkom zdarza się przeniknąć przez siebie, co psuje tę iluzję.

Trzeci powód, dla którego Company of Heroes zasługuje na bycie tematem numeru w Clicku, to sposób, w jaki wykorzystano engine graficzny Essence, model fizyki Havok i wokalne talenty zaproszonych do sesji nagraniowych lektorów. Animacje jednostek są wykonane z dużą dbałością o szczegóły, pełno w nich drobnych, acz pysznych smaczków (np. sposób, w jaki padają ugodzeni pociskiem snajpera żołnierze Wehrmachtu, czy ciała rozczłonkowujące się po wybuchu granatu). Większość obiektów tworzących mapy można zniszczyć – czy to pociskami z działa 88 milimetrów, czy to wjeżdżając w nie rozpędzonym czołgiem. Dzięki Havokowi ściany budynków sypią się w realistyczny sposób, a części pojazdów fruwają w powietrzu. **Doskonałe udźwiękowienie sprawia, że złudzenie uczestniczenia w prawdziwej wojnie staje się całkowite** – żołnierze wrzeszczą pod ostrzałem, okrzykami informują się o pozycji wroga czy wykrytym polu minowym.

Tymi środkami Kompania Braci osiąga coś, co do tej pory oferowało jedynie... Call of Duty 2 – przenosi gracza bezpośrednio na pole walki. I robi to na tyle sugestywnie, że **wraz z wirtualnymi żołnierzami będziesz odczuwał panikę, gdy wokół zaczną eksplodować pociski**, czy tryumf, gdy po przybyciu posiłków zaczniesz z miażdżącą przewagą likwidować niedobitki niemieckich oddziałów. Niestety wymogi gatunku – RTS to przecież zupełnie inny zwierz niż FPS – powodują, że budowany z takimi wysiłkiem realizm musi w niektórych miejscach ustąpić miejsca mechanizmom rozgrywki.

Część z nich udało się sprzedać w sposób dość wiarygodny, innych niestety nie. **Company of Heroes to przede wszystkim gra taktyczna, ale występują w niej trzy surowce** – zasoby ludzkie (w oryginale „manpower"), amunicja i paliwo (podobnie jak w Warhammer 40K, wcześniejszej produkcji Relic). Pozyskuje się je automatycznie, w sposób



Kompania w multi

Poza głównym trybem rozgrywki Company of Heroes będzie również oferować **15 dodatkowych map** (inspirowanych autentycznymi lokacjami w Normandii, np. miasteczkiem St. Hillaire czy Wzgórzem 331), które będzie można rozegrać w pojedynkę lub za pośrednictwem sieci (LAN i Internet). W zależności od mapy do boju ruszy 2, 4, 6 lub 8 użytkowników. Każdy będzie dowodził innym oddziałem i zarządzał inną bazą, ale gracze reprezentujący tę samą stronę konfliktu oczywiście będą ze sobą współpracować. To jedyna okazja, by zagrać w Company of Heroes Niemcami!



Dyskoteka na świeżym powietrzu cieszy się dużym powodzeniem...



A to się zakamuflował, szkop jeden!

Ćśś... Naprawdę jestem polskim szpiegiem i włożyłem ten mundur tylko dla kamuflażu.

ciągły, wystarczy tylko zdobyć tzw. punkty kontrolne, zapewniające panowanie nad obszarami, na jakie podzielona jest cała mapa danej misji. Każdy z tych obszarów generuje tylko jeden rodzaj surowca, a by móc z niego skorzystać, terytorium takie musi być połączone z bazą główną – albo bezpośrednio, albo poprzez inne terytoria.

To jest jeszcze dość logiczne, choć na pewno nieco mniej w tych misjach, które rozgrywają się np. w ciągu kilku godzin jednej nocy. **Pozyskane surowce wydaje się na produkcję jednostek i budynków, zwiększanie ich umiejętności lub efektywności** (np. wyposażenie oddziału inżynierów w wykrywacze min czy czołgów sherman w łopaty buldożera), a także wykorzystywanie pewnych specjalnych zdolności (przy czym taką zdolnością może być... rzucenie granatem). Tu właśnie pojawiają się zastrzeżenia. Oddział inżynierów (trzyosobowy) w parę chwil potrafi postawić kilka budynków – fakt, że wyglądają one jak konstrukcje polowe (przynajmniej alianckie, bo te niemieckie, w multi, to już porządne schrony), ale działają na tyle dobrze, że w kolejnych kilkadziesiąt sekund mogą wyprodukować kilka czołgów i dwie armaty. Tu realizm siada – dużo lepiej rozwiązano to w grze Blitzkrieg II, gdzie posiłki docierały do twoich wojsk w ograniczonej liczbie i w bardziej wiarygodny sposób.

Oczywiście można uznać, że te zastrzeżenia to przesadne czepialstwo. I tak jest, bo zbyt duże tempo produkcji jednostek czy też ich nieograniczona rezerwa (szczególnie w pewnych misjach) budzi raczej żal, że Ritual nie pokusił się o zachowanie realizmu w każdym elemencie gry, niż utrudnia wejście w klimat kolejnych misji.

Prawdziwych niedoróbek Kompania Braci nie ma zbyt wiele. Są pewne kłopoty z zarządzaniem oddziałami ukrytymi w budynkach (oczywiście żołnierze nie tylko w nich siedzą, ale też wyglądają przez okna i w razie potrzeby strzelają do wroga). Szczególnie przeszkadza opóźnienie w zaznaczaniu jednostek chwilę po tym, jak wyjdą z budynku, co może prowadzić do niezamierzonych, bolesnych strat. Można narzekać na zbyt bliski akcji poziom maksymalnego oddalenia kamery, przy którym chciałoby się zobaczyć nieco większy kawałek frontu.

Wyjątkowo rzadko, ale jednak, pojedyncze jednostki wybierają niewłaściwą drogę do wskazanego celu. Czasami zawodzą też algorytmy AI oddziałów wyposażonych w moździerze – gdy stoją tuż za wysokim budynkiem, potrafią prowadzić ostrzał, mimo że zamiast w cel trafiają w ścianę wyrastającą tuż przed nimi; kiedy indziej zaś wiedzą, że muszą zmienić pozycję. Raz byłem świadkiem zapętlenia się eksplozji budynku, który z hukiem i dymem wylatywał w powietrze kilkadziesiąt razy, zanim gra zorientowała się, że czas skończyć te fajerwerki. **Wszystko to jednak błahostki, które poprawić może nawet niewielki patch** – a na szczęście Ritual dba o swoich graczy, więc na pewno będzie ich tyle, ile trzeba.

> Company of Heroes wciąga, budzi emocje, buduje klimat, któremu nie sposób nie ulec.

Dużo więcej jest za to w Company of Heroes drobiazgów pozytywnych, zwiększających liczbę opcji taktycznych dostępnych graczom. Kilka przykładów... Oddziały piechoty mogą przejmować broń ciężką porzuconą przez przeciwnika. Jednostki zdobywają doświadczenie, w kolejnych misjach można korzystać już z weteranów (trzeba ich jednak „wywołać" w jednym z budynków bazy). Pojazdy podzielone są na strefy różniące się grubością pancerza, możliwe jest też np. zniszczenie silnika czołgu, który stoi na polu walki, ale nadal strzela. Inżynierowie potrafią ustawić na mapie worki z piaskiem (służące za ochronę) lub przeszkody ograniczające ruchy przeciwnika (pola minowe, drut kolczasty itd.). Piechota może nawet (jest to jedna ze specjalnych zdolności) wykombinować tzw. „lepkie bomby" działające przeciw broni pancernej – każdy, kto widział „Szeregowca Ryana", wie, że wymaga to poświęcenia najlepszych onucy...

Kompania Braci to gra, która idzie w kierunku wyznaczonym przez wcześniejsze „drugowojenne" RTS-y, takie jak Soldiers: Ludzie Honoru, obie części Codename: Panzers czy Blitzkrieg II. Tytuły te dążyły do wykreowania miniaturowego pola walki, w którym wszystkie wydarzenia, akcje, zachowania i eksplozje wyglądałyby dokładnie tak jak w rzeczywistości – tyle że w pomniejszonej skali. Pod tym względem **Company of Heroes jest bliżej ideału od wszystkich swoich konkurentów** – wciąga, budzi emocje, buduje klimat, któremu nie sposób nie ulec. Do ataku!

Company of Heroes: Kompania Braci

Producent: Relic Entertainment
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.companyofheroesgame.com/

cena 99,90
Multiplayer: tak
Gatunek: RTS
Wymagania: procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, Windows XP

(+) niesamowity klimat • sztuczna inteligencja jednostek • realizm rozgrywki – wyłączając produkcję jednostek • ogromna grywalność

(–) kilka drobnych niedoróbek • zbyt duża łatwość produkcji jednostek i budynków

Mieliśmy już FPS-y przypominające filmy wojenne, teraz czas na RTS-a w tej konwencji. Ekipa Ritual potwierdza klasę!

GRYWALNOŚĆ 5+
GRAFIKA 5+
DŹWIĘK 6-
OCENA 5+

Autor: Foch77

RED ORCHESTRA
OSTFRONT 41-45

Grając w typowego FPS-a, można odnieść wrażenie, że wojna to prosta rzecz – wystarczy przymierzyć, strzelić, przeładować, powtórzyć. Red Orchestra pokazuje, że jest jednak inaczej.

Ostfront 41-45 to sieciowy FPS, który powstał początkowo jako modyfikacja do gry Unreal Tournament 2004, ostatecznie jednak **okazał się na tyle dobry, że znalazł się wydawca, który postanowił zapakować go w pudełko** i sprzedawać w sklepach z grami (oraz za pośrednictwem serwisu Steam). Dobrze, że tak się stało, bo to naprawdę niezła produkcja – choć przeznaczona niemal wyłącznie dla tych fanów online'owego strzelania, którzy stawiają na realizm i... wysoki poziom trudności.

Red Orchestra: Ostfront 41-45 – to tłumaczy się samo. **Ostfront 41-45, więc wiadomo, że inspiracją dla kolejnych poziomów są prawdziwe wydarzenia z frontu wschodniego.** Red Orchestra, bo... dużo tu czerwonoarmistów, którzy strzelając z karabinów, pistoletów, rzucając granaty i odpalając ładunki wybuchowe, grają ze sobą zgodnie jak orkiestra. Maksymalnie „grajków" może być 32 – większość z trzynastu map, jako że bazują na rozległych lokacjach, wymaga ich właśnie tylu (a przynajmniej 24-26). Strony konfliktu są tylko dwie – Rosjanie i Niemcy – wiernie odwzorowane, jeśli chodzi o uzbrojenie, sprzęt czy wydawane na polu walki okrzyki.

Lokacje są ciekawe, choć ich wielkość może powodować problemy, jeśli akurat nie ma komu wcielić się w walczącego o Stalingrad czy lotnisko Rakowiec wojaka. Są też dość zróżnicowane, **część z nich to mapy typowo miejskie, inne wykorzystują otwartą przestrzeń, na niektórych występują pojazdy (lądowe), na innych ich nie ma.** Jeśli czegoś im brakuje, to tylko wyraźnych punktów, w których koncentrowałaby się wymiana ognia, a bez nich „linia frontu" potrafi się tak rozciągnąć, że po respawnie właściwie nie wiadomo, gdzie biec, żeby natknąć się na wroga.

Ostfront 41-45 jest trudny i dobrym graczem stanie się tylko ten, kto zainwestuje sporo czasu w poznanie jego tajników.

Twórcy Ostfront 41-45 postawili wyłącznie na rozgrywkę sieciową i **tryb dla jednego gracza – nazwany tutaj Practice – dodali chyba tylko po to, by uciszyć recenzentów**, zwykle narzekających na taki brak. W tym przypadku można było sobie jednak odpuścić – bo ten trening i tak niczego cię nie nauczy. W jego trakcie na mapie pojawić się może maksymalnie 11 botów, co jest liczbą zdecydowanie za małą w grze o tak wielkich mapach. Poza tym boty są głupkowate i nie dość, że praktycznie nie atakują, to jeszcze zdarza im się stać bez ruchu mimo ostrego ostrzału. Nie przećwiczysz też obrony wskazanych punktów (a to podstawowe zadanie dla jednej ze stron konfliktu na większości map), bo atakujące boty nijak się mają do żywych sieciowych zabójców – a trzeba dodać, że w Red Orchestra grają głównie hardkorowcy.

Taki stan rzeczy wynika z tego, że **gra jest pod wieloma względami aż przesadnie realistyczna.** Przeładowywanie broni to zwykle bardzo powolny proces (są też takie pukawki, w których można zmienić magazynek dopiero po wyczerpaniu poprzedniego). Pole widzenia kierowców pojazdów i żołnierzy obsługujących zamontowane na nich działka jest oddane zgodne z realiami – co oznacza, że na tych pozycjach widać tyle co nic. Precyzyjnie odwzorowano balistykę, więc celowanie jest dużo trudniejsze niż w Battlefield 1942. Takich przykładów można podać jeszcze kilka – ale wystarczy napisać, że Ostfront 41-45 jest trudny i dobrym graczem stanie się tylko ten, kto zainwestuje sporo czasu w poznanie jego tajników.

Jeśli jednak masz czas (szkoda, że skończyły się już wakacje...), warto poświęcić go produkcji studia Tripwire. To jeden z ciekawszych sieciowych FPS-ów dostępnych obecnie na rynku – a jego nastawienie na zawodowych graczy sprawi, że grając w niego, poczujesz się jak członek wyjątkowej kasty. To całkiem miłe uczucie...


Tuning czyni cuda...


Ćśśś... Zdradzę ci sekret. Click to najlepsze pismo o grach w Polsce...

Szkło powiększające w snajperce?


Dawaj, Sasza, dawaj!


Tyle widział kierowca czołgu – tyle zobaczysz i ty.

Red Orchestra: Ostfront 41-45

Producent: Tripwire Interactive
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.red.orchestra.pl/

cena 29,90

Multiplayer: tak
Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

(+) cena! • niezła oprawa graficzna i dźwiękowa • zróżnicowanie map • realizm rozgrywki...

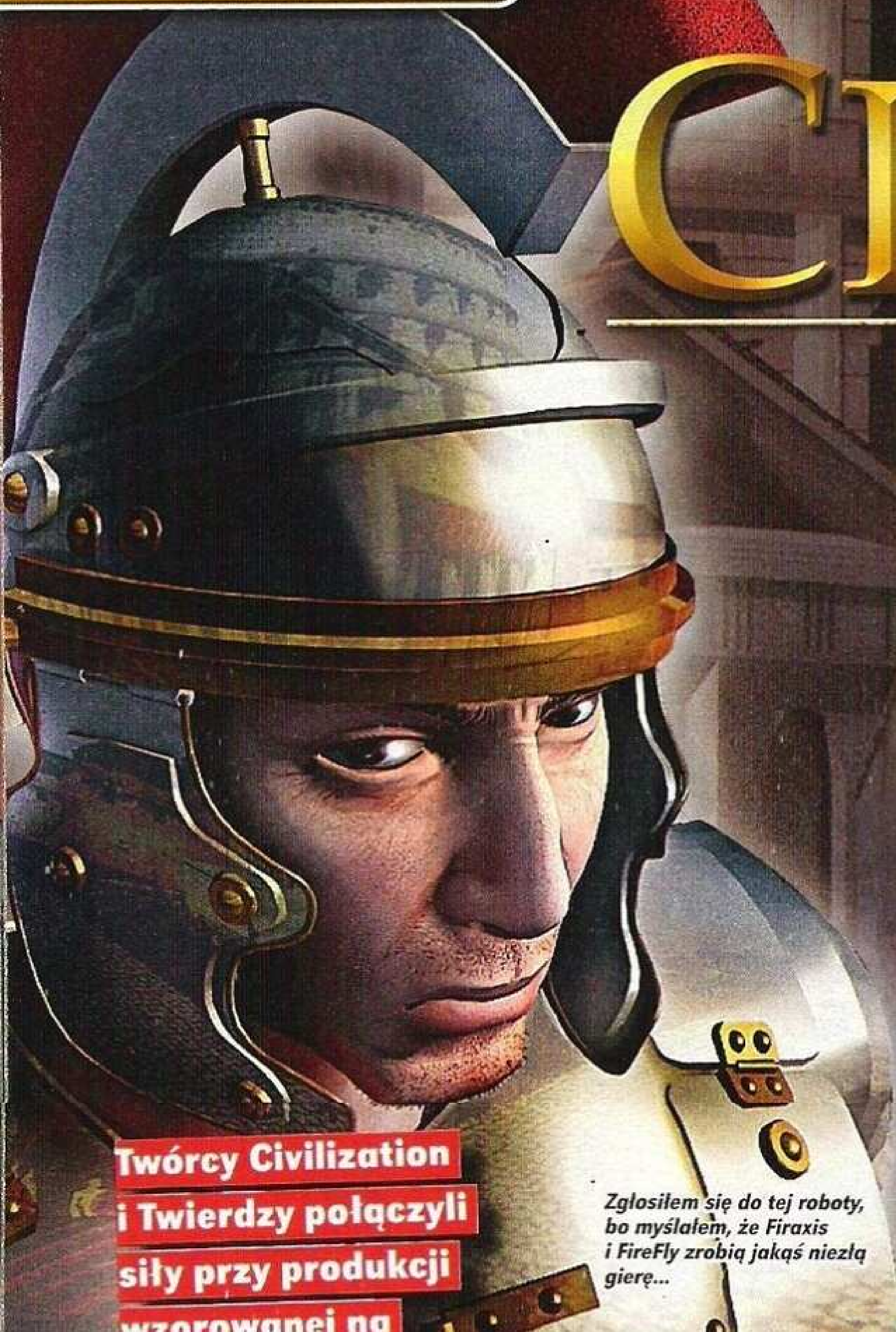
(–) ...choć momentami bywa przesadny • trudna!

Ciekawy, nietypowy FPS dla wymagających graczy. Uważaj – gra też wymaga wiele...

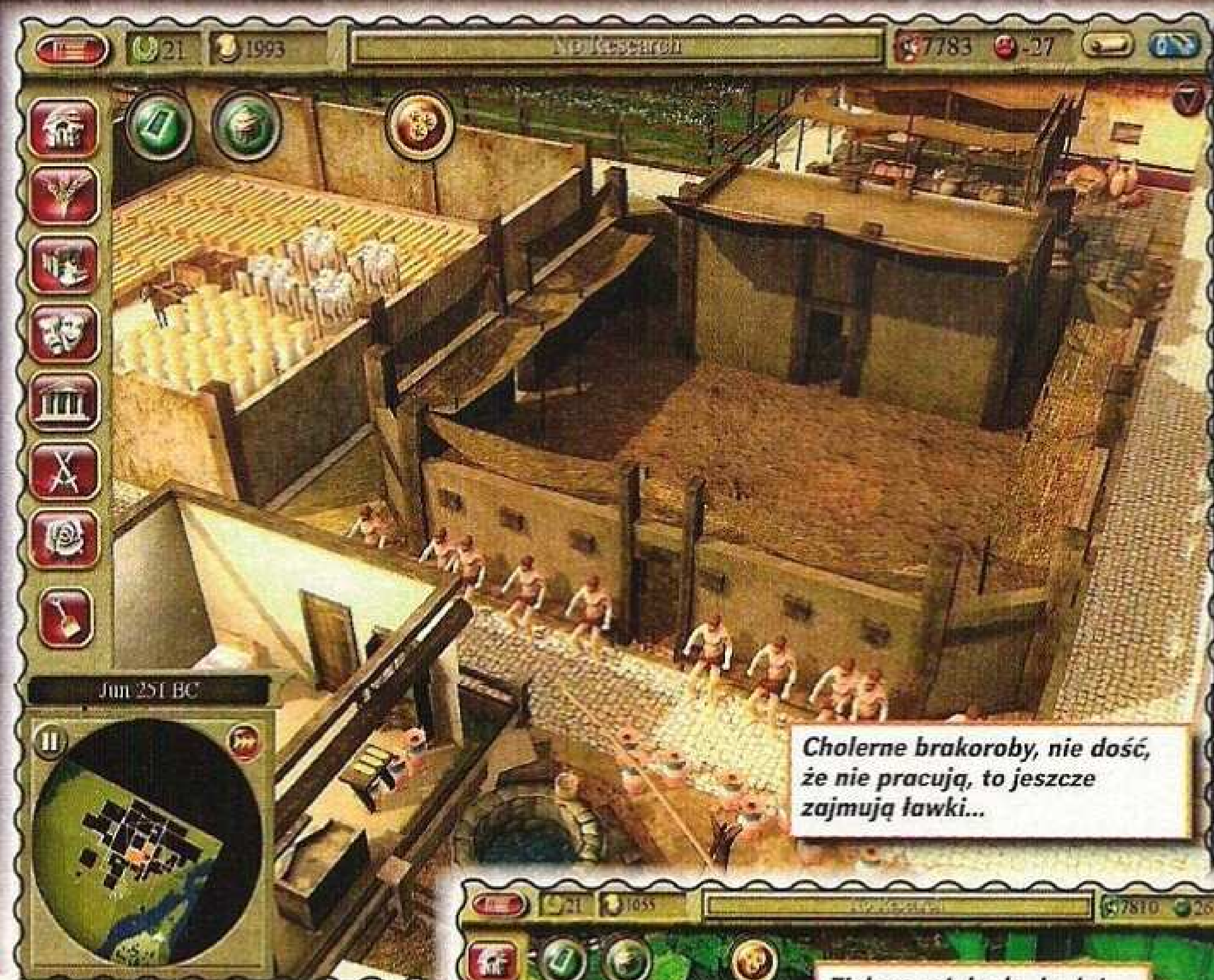
GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4
OCENA 4

Autor: Foch77

CIVCITY ROME



Zgłosiłem się do tej roboty, bo myślałem, że Firaxis i FireFly zrobią jakąś niezłą gierę...



Cholerne brakoroby, nie dość, że nie pracują, to jeszcze zajmują ławki...



Zielono mi, la, la, la, la!

Twórcy Civilization i Twierdzy połączyli siły przy produkcji wzorowanej na klasycznej grze Caesar III. Jaki jest efekt tej współpracy? Hmm...

Dawno gra nie rozczarowała mnie tak jak CivCity: Rome. Nie jest to najgorsza ekonomiczna strategia, w jaką miałem okazję zagrać, ale **biorąc pod uwagę nazwiska i ekipy, które firmują ten tytuł, CivCity: Rome zawodzi na całej linii.**

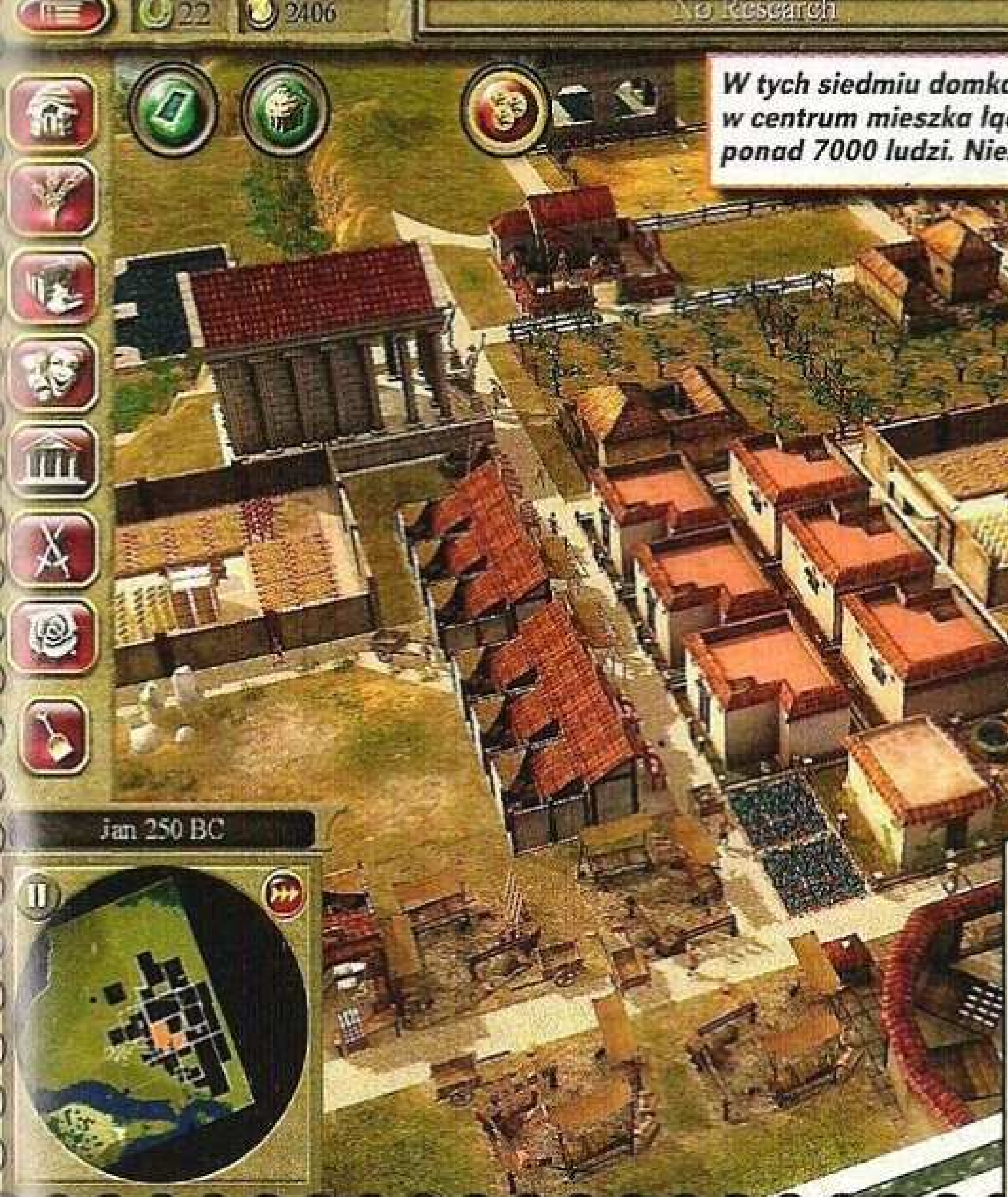
Grę stworzyli programiści ze studia FireFly (mają na koncie cały cykl Twierdza i kilka innych tytułów, m.in. całkiem niezłe, a mało znane Space Colony), nadzór nad projektem sprawowali zaś ludzie z należącego do Sida Meiera studia Firaxis. Niestety ci pierwsi zdecydowali się wykorzystać w CivCity: Rome najsłabsze elementy ze swoich wcześniejszych produkcji, ci drudzy zaś zbytnio się nie wysilili, wychodząc pewnie z założenia, że nie ma się co męczyć, skoro za grę i tak odpowiada kto inny.

Caesar III, gra, która zainspirowała twórców CivCity: Rome na tyle mocno, że gdyby chodziło o szkolną kartkówkę, FireFly i Firaxis wyrzucono by z klasy za ściąganie, **była przede wszystkim strategią doskonale wyważoną.** Tam wszystko „pasowało" – rozmiar budynków i pól uprawnych, wielkość generowanej przez nie produkcji (np. naczyń ceramicznych czy beczułek wina), szybkość, z jaką poruszali się obywatele, ceny towarów itd. Właściwie wystarczyłoby ubrać tego Cesarza w szaty nowej oprawy graficznej, by gra dawała kupę frajdy nawet dziś. **Niestety w CivCity: Rome nie pasuje niemal nic...**

Główny tryb rozgrywki – czyli kampanię – podzielono na kilkanaście misji. W każdej trzeba wykonać wyznaczone przez rzymskiego senatora zadanie. Zwykle jest to wyprodukowanie określonej ilości jakiegoś dobra, doprowadzenie do tego, by do twojej osady sprowadziła się ustalona liczba mieszkańców, lub też zapewnienie im odpowiedniego poziomu życia. Jak w Caesarze, budynki mieszkalne stawiane przez gracza to początkowo zwykłe szałasy – czy rozwiną się w bogate posiadłości tłuściutkich i szczęśliwych obywateli, zależy od tego, czy jako gubernator będziesz w stanie dostarczyć im odpowiednie dobra. **Jeśli grałeś w Caesara III lub jakikolwiek klon tej produkcji** (a przecież trochę ich powstało w ciągu ostatnich dziesięciu lat), **będziesz miał wrażenie, że niemal wszystko, co ma do zaoferowania CivCity: Rome, już wcześniej widziałeś.**

Nikt chyba nie spodziewał się, że wspólne dzieło tak renomowanych twórców może okazać się tak nieudane.

Niestety, **mimo dużego doświadczenia programistów wszystko w CivCity: Rome działa nie tak jak powinno.** Lista niedociągnięć zdaje się nie mieć końca. Gra nie ma samouczka, za to po rozpoczęciu każdej misji pojawia się okienko z pomocą – zawsze to samo, niezmiennie informujące o tym, że rozwój miasta trzeba zacząć od postawienia budynku o nazwie Town Centre. Misje dostępne w trybie kampanii są zwykle podzielone na mniejsze segmenty i np. trzecią część danego zadania zaczyna się z dokładnie taką samą osadą, z jaką skończyło się grać w segment numer dwa. Gdzie leży problem? Kolejny fragment misji może stawiać przed tobą cele, które wymagają wyburzenia połowy miasta zbudowanego wcześniej, bo bez tego nie uda ci się spełnić nowych, nieprzewidzianych wcześniej warunków zwycięstwa.





W tych siedmiu domkach w centrum mieszka łącznie ponad 7000 ludzi. Nieźle, co?



Wystarczy dostarczyć wino i łóżka, by te szałasy zamieniły się w solidne domy p... rywatne.



Odkrycia rosną na drzewie

Najbardziej zaawansowanym elementem rozgrywki zapożyczonym w CivCity: Rome z serii Civilization jest drzewko odkryć – tu jednak i tak mocno okrojone. Wynalazki podzielone są na sześć ścieżek rozwoju, każdy kolejny daje w danej dziedzinie większy bonus. Można rozwijać m.in. rolnictwo, alfabet czy matematykę.

Na tego typu potknięcia można przymknąć oko, gra ma też jednak inne błędy, dużo bardziej denerwujące. **Część budynków jest zdecydowanie za duża i zupełnie nie zachowuje odpowiedniej skali** (dotyczy to np. pól uprawnych, łaźni, a przede wszystkim gigantycznych akweduktów). Ma to znaczenie nie tylko estetyczne, ale też sprawia, że konstrukcje trudno zmieścić w mieście. Tym bardziej że kamera zawieszona jest bardzo nisko i choć można nią dowolnie obracać i zoomować, to nawet w największym oddaleniu widać zdecydowanie za mało. Ogólnie skala jest w CivCity: Rome mocno zachwiana – **na ekranie widać siedem budynków mieszkalnych, a gra informuje, że w mieście znajduje się osiem tysięcy ludzi!!!** Co więcej, by zapewnić odpowiedni poziom życia mieszkańcom tych siedmiu domostw, trzeba postawić kilkanaście budynków produkcyjnych, zajmujących mniej więcej jedną czwartą mapy.

Gra ma też ewidentne bugi, które czekają na stosowną łatkę. Gdy grasz w rozdzielczości 1280 x 1024 (maksymalnej dostępnej!), następuje przesunięcie pomiędzy miejscem, w którym widać na ekranie kursor, a tym, w którym kursor się znajduje zdaniem komputera. **By więc wybrać jakiś budynek, trzeba klikać nieco na prawo i mniej więcej centymetr poniżej niego.** Jedną z ważniejszych struktur w grze jest cysterna, dzięki której domy mieszkalne mają dostęp do wody pitnej – niestety zdarza się, że cysterna stoi, ale mieszkańcy i tak umierają z pragnienia. Ekipie z FireFly nie udało się też rozwiązać błędu obecnego w niemal każdej grze tego typu, który polega na tym, że niektóre domostwa nie mają dostępu do dobra danego typu, choć według tego, co widać na ekranie, powinny mieć. W CivCity: Rome zdarza się to wyjątkowo często i zwykle dotyczy korzystania ze świątyń.

Kropkę nad i stawia oprawa graficzna CivCity: Rome. **Nie owijając w bawełnę – gra jest najzwyczajniej w świecie brzydka.** Oparto ją na silniczku, który być może mógłby się spodobać, ale nie później niż 3-4 lata temu. Sądząc po wyglądzie, jest to ten same engine, który napędzał Twierdzę 2, jeśli więc widziałeś tamtą grę, wiesz, czego spodziewać się po CivCity: Rome. A jeśli nie... Screeny, które towarzyszą recenzji, ściągane były na najwyższych ustawieniach, a jak widać, nie prezentują się wcale porywająco. Nieciekawe jest także udźwiękowienie, a szczególnie kwestie mówione – mieszkańcy miasta rzadko kiedy mają do powiedzenia coś ciekawego, a rzymski senator wysławia się z irytującym akcentem angielskiego szlachcica, co nijak nie kojarzy się z Imperium Romanum.

Czy jest w CivCity coś, co warto pochwalić? Szczerze mówiąc, niewiele. W niektórych misjach trzeba postawić forty, uzbroić i wyszkolić legionistów, a następnie skorzystać z ich pomocy przy obronie miasta przed barbarzyńcami. Ten element ograniczony jest do minimum, być może więc dlatego programiści nie mieli zbyt wielu okazji, by coś w nim popsuć. W efekcie więc oddziałami dowodzi się nawet wygodniej niż w... Caesarze III. Nieźle działają też elementy zapożyczone z serii Civilization. Są to m.in. drzewko odkryć, możliwość postawienia siedmiu cudów (unikalnych budynków, jak Koloseum czy Panteon, które zwiększają prestiż miasta) oraz Civilopedia. Ta ostatnia **podaje wiele ciekawostek dotyczących życia w czasach starożytnych, szkoda tylko, że są one przedstawione w bardzo skrótowy sposób**, jak w edukacyjnej książeczce dla siedmiolatków.

Przeciętny poziom CivCity: Rome to zaskoczenie ogromne. Nikt chyba nie spodziewał się, że wspólne dzieło tak renomowanych twórców może okazać się tak nieudane. Gdybym miał wskazać winnego, palec skierowałbym raczej w stronę studia FireFly. Podobnie jak w przypadku Twierdzy 2, produkt, który trafił na półki sklepowe, okazał się brzydki i niedopracowany. Ich poprzedniej grze pomogły dopiero wypuszczone po premierze łatki, które pewnie uratują i CivCity: Rome. Pytanie tylko, czy ktoś będzie na nie czekał, jeśli już pod koniec września trafi do sprzedaży Caesar IV?



Już w starożytnym Rzymie sprzedawali pizzę z okienka...



Zbudowałem łaźnię, ale nikt z niej nie korzysta... Brudasy!

CivCity: Rome

Producent: FireFly/Firaxis
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.fireflyworlds.com/
cena 129,00
Multiplayer: nie
Gatunek: strategia
Wymagania: procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

(+) klimat starożytnego Rzymu • Civilopedia

(–) mnóstwo bugów i niedociągnięć • brzydka grafika • wysoka cena

Totalny zawód! Dwa uznane studia wypuszczają grę, która jest przeciętnym klonem wydanego dziesięć lat temu Caesara III.

GRYWALNOŚĆ 3
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 3-
OCENA 3

Autor: Foch77

ALLIANCE FUTURE COMBAT


W tym wypadku rozmiar MA znaczenie.


Tylko 5 jednostek, a tyyyle radości.


Przybyli ułani pod okienko...

Jak myślisz? Czy podczas prowadzenia działań wojennych generałowie zastanawiają się nad stanem gospodarki swojego kraju? No właśnie...

W RTS-ie Alliance: Future Combat usunięto element zarządzania surowcami, aby zostawić to, co najlepsze w strategiach – czystą taktykę. Jednak zanim ruszysz do boju i zaczniesz obmyślać zabójcze fortele, musisz wybrać jedną ze stron konfliktu. Według wizji twórców gry w niedalekiej przyszłości, a mówiąc dokładniej: w roku 2008, **większość państw Bliskiego Wschodu zjednoczy się i stworzy Demokratyczną Republikę Północnego Djombystanu – jak się szybko okaże, siedzibę terrorystów z całego świata.** Stany Zjednoczone odwdzięczą się podziemną bazą wojskową w okolicach Djombystanu, w której służbę pełnić będzie specjalny oddział szybkiego reagowania – AEGIS.

Oprócz samej nazwy obie strony konfliktu różnią się dostępnymi jednostkami. Arsenał AEGIS to zmodyfikowana wersja obecnych sił USA, więc znajdziesz w nim takie cudeńka jak czołg abrams czy też transporter opancerzony LVTP7A2 (wersja A1 była wykorzystywana podczas wojny w Zatoce Perskiej). **Terroryści z kolei wykorzystują „przyszłościowe" wersje rosyjskiego arsenału oraz to, co znajdą na polu walki** (np. wieżyczki obronne są skonstruowane z części amerykańskich czołgów). Oczywiście nie można zapomnieć również o piechocie (snajper, strzelec, obsługa broni AT).

Czasami można się zapomnieć i odruchowo próbować uchylić się przed nadlatującym pociskiem.

Djombystan to miejsce wręcz wymarzone do prowadzenia walki – na pewno niejeden generał marzy o takim poligonie. Obszar kraju terrorystów obejmuje zarówno tereny pustynne, jak i zalesione, totalne pustkowia i zaludnione miasta. **Mapy, na których rozgrywane są kolejne misje**, nie należą może do największych, ale **są dobrze zaprojektowane, więc ich przechodzenie daje dużo satysfakcji.**

Rozgrywka toczy się w szybkim tempie i dosyć często trzeba spowalniać akcję przy pomocy jednej z ikonek; czasami odczuwa się brak aktywnej pauzy. Dodatkową trudność stanowi wybieranie pojedynczych jednostek, bo gra nie zawsze dobrze „wyłapuje" kliknięcie w aktywne pole. Skuteczne zarządzanie większymi grupami jest trochę łatwiejsze dzięki – uwaga, uwaga! – **wbudowanemu systemowi komend głosowych.** W teorii wszystko brzmi pięknie: „Mów swoim żołnierzom, co mają robić!". Niestety w praktyce już nie jest tak wesoło. Trzeba się trochę namęczyć, aby skutecznie wydać polecenie. Mimo tego element ten jest niesamowicie przydatny i skutecznie ułatwia rozgrywkę.


...pukają, stukają, wpuść, panienko.

Wizualnie Alliance prezentuje się wyśmienicie. Graficy mieli pole do popisu ze względu na zróżnicowanie lokacji. **Jednostki, jak również elementy otoczenia, są wykonane z niesamowitą dbałością o szczegóły**, a wielkie eksplozje i rozpadające się pojazdy wyglądają bardzo efektownie. Jeżeli wziąć jeszcze pod uwagę w miarę niskie wymagania sprzętowe (jak na taką jakość grafiki), to aż chciałoby się, by ten silniczek stał się podstawą kolejnych projektów.

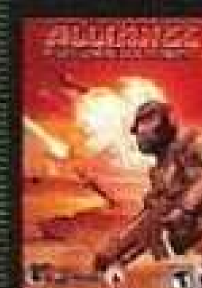
Czym jest dobra strategia bez muzyki umiejętnie zagrzewającej do walki? W Alliance: Future Combat **odwalono kawał dobrej roboty.** Dźwięki idealnie oddają to, co dzieje się na ekranie. Same odgłosy wydawane przez pojazdy brzmią niesamowicie realistycznie. Czasami można się zapomnieć i odruchowo próbować uchylić się przed nadlatującym pociskiem.

Mimo wszystkich plusów **nowa produkcja G2 Games zostawia pewien niedosyt, spowodowany głównie brakiem multiplayera.** Tryb gry dla jednego gracza, jakkolwiek by był rozbudowany, nie jest w stanie zapewnić takich emocji jak pojedynek z drugim człowiekiem. Możliwe, że twórcy przejrzą jeszcze na oczy i w którejś z łatek zdecydują się na dodanie trybu wieloosobowego. Jeżeli dodatkowo poprawią system komend głosowych, to Alliance: Future Combat stanie się – zupełnie nieoczekiwanie – jedną z ciekawszych strategii ostatnich miesięcy.

Wielka kupa stali

M1A1 Abrams jest jedną z najbardziej udanych konstrukcji na całym świecie. Z racji tego nie był on zbytnio modyfikowany w ciągu ostatnich dziesięcioleci. Bo po co ulepszać coś, co jest prawie doskonałe? Jak skuteczny jest abrams? Oto porównanie: w czasie II wojny światowej sherman potrzebował około siedemnastu pocisków na „ściągnięcie" czołgu z 700 m; abrams mógł zrobić to samo jednym pociskiem z 2 km – i to w ruchu...





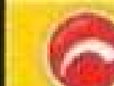
Alliance: Future Combat

Producent: G2 Games
Dystrybutor PL: Techland
http://www.alliancefuturecombat.com/

cena 59,90
Multiplayer: nie
Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB


oprawa graficzna i dźwiękowa • głosowe wydawanie komend • maszyny


trudność w wybieraniu pojedynczych jednostek • brak multiplayera

Alliance: Future Combat to całkiem smakowity kąsek dla domorosłych strategów. Gdyby tylko producenci dodali tryb multiplayer...

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4+
OCENA 4

Autor: Krzaq



Dla fanów Pythona: w krzakach siedzi Królik Trojański.

SID MEIER'S CIVILIZATION IV WARLORDS

Wymyślona przez Sida Meiera Cywilizacja to jedna z niewielu gier, w które grać można praktycznie bez końca. Komu więc przyda się ten dodatek?

Odpowiedź jest – na szczęście – prosta. Wszystkim, którym spodobała się wydana pod koniec ubiegłego roku gra Civilization IV. Warlords to add-on, który wzbogaca podstawkę o parę całkiem ciekawych opcji, a ponadto **dodaje do głównego trybu rozgrywki pojedyncze scenariusze, dzięki którym zabawa nabiera zupełnie innego wymiaru.**

Podstawowy tryb gry to w Civilization IV kampania, w której wybraną nację prowadzi się od epoki kamienia łupanego aż po erę kosmicznych podbojów. **Warlords przynosi sześć nowych narodów** (to m.in. Wikingowie i Zulusi) oraz charakterystycznych dla nich bohaterów czy jednostki. Kolejna nowość to wprowadzenie tytułowych Warlordów, czyli wybitnych postaci zajmujących się wojaczką, których „moce" to m.in. zwiększanie skuteczności walczących u ich boku oddziałów i prędkości produkowania jednostek.

Gdyby Warlords miał do zaoferowania tylko tyle, śmiało można by z niego zrezygnować. Skąd więc wysoka ocena? Dodatek ten wyposażony jest w scenariusze, które można rozgrywać niezależnie od głównej kampanii. Tu gra jest nieco okrojona (np. mniejsze jest drzewko wynalazków) i ograniczona (bo zamiast swobodnego rozwoju trzeba realizować określone cele), co jednak pozwala spojrzeć na zabawę z Civilization z zupełnie innej strony. Pomaga też to, że **scenariusze są naprawdę ciekawe** – część z nich wzorowana jest na wielkich wydarzeniach z historii ludzkości (podboje Aleksandra Wielkiego czy Dżyngis-chana, utarczki klanów w starożytnych Chinach), pozostałe zaś oparte są na świetnych pomysłach (np. scenariusz Omen, gdzie Francja i Anglia walczą o podbój Ameryki Północnej z jej rdzennymi mieszkańcami i... ich bóstwami). Jeśli spędziłeś przy Civilization IV większą część minionego półrocza, kupuj Warlords w ciemno – nawet mimo wysokiej, jak na dodatek, ceny!

Jeśli spędziłeś przy Civ IV minione pół roku, kupuj Warlords w ciemno.

Ja ci dam Clicka, a ty mi 1000 sztuk złota, OK?

Civilization IV: Warlords

Producent: Firaxis
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.civiv.com/

cena 79,90
Multiplayer: tak
Gatunek: strategia
Wymagania: procesor 1,1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, Win 2k/XP

(+) świetne pojedyncze scenariusze • kilka ciekawostek dodanych do głównego trybu

(–) wysoka – jak na dodatek – cena

Bardzo solidny dodatek do świetnej gry – jego zaletą jest to, że pokazuje podstawkę z zupełnie innej strony.

GRYWALNOŚĆ 5-
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4+
OCENA 4+

Autor: Foch77

FLATOUT 2

Godny następca Destruction Derby wraca w pełnej krasie. Ładniejszy, brutalniejszy i szybszy. Panie i panowie, powitajmy nowego FlatOuta!



Na PC mnóstwo jest gier mających skomplikowaną, wielowątkową fabułę, przy których można spędzać całe tygodnie bez przerwy, odkrywając wiele nowych detali i delektując się każdym smaczkiem. Nie ma za to zbyt wielu produkcji charakterystycznych dla konsol – lekkich, płytkich i szalenie przyjemnych. Z tym szerzej otwartymi ramionami **witam FlatOuta 2 – w tym momencie najszybszą i najprzyjemniejszą ścigałkę na PeCecie!**

Pierwsza część gry pokazała blaszakowcom, co to znaczy zabawa za kółkiem. Jeżdżenie superszybkimi wozami wcale nie musi się ograniczać do omijania przeszkód i pokonywania zakrętów. Bugbear Entertainment przedstawiło kilka innych, nie mniej ciekawych rozrywek: skok wzwyż, granie samochodem (i kierowcą) w rzutki i wiele podobnych. **Nigdy wcześniej też na PC demolowanie aut przeciwnika nie dawało tak gigantycznej satysfakcji.**

Sequel FlatOuta nie zawodzi. Dostajesz **dokładnie wszystko to, co tak bardzo podobało się graczom w poprzedniku, tyle że lepiej zrealizowane.** Pierwszym i najważniejszym trybem jest oczywiście kariera. Ta dzieli się na trzy klasy: Derby, Race i Street. Na pierwszą składają się samochody, które w normalnym świecie powinny wylądować raczej na złomowisku. Mają dwie zalety: są tanie i bardzo dobrze nadają się do demolowania. Jednak potrzebujący prawdziwych prędkości odnajdą się dopiero w dwóch kolejnych klasach.

Tam już samochody są znacznie szybsze, co jednak nie zawsze oznacza, że lepsze. Początkowo nawet **pozornie dobra maszyna bez tuningu zda się na nic – najzwyklejszy zakręt stanowić będzie przeszkodę nie do przebycia.** Jeśli jednak lubisz widzieć na liczniku dwie setki i więcej, będziesz wniebowzięty. Przede wszystkim dzięki znanemu z bardzo wielu gier, ale tu zrealizowanemu doskonale, nitro. Po odpaleniu go świat się rozmazuje, a bryka dostaje takiego kopa, że odruchowo wciskasz się bardziej w fotel.

Oczywiście dopalacz jest limitowany, ale stosunkowo łatwo można go sobie naładować. Dokonujesz tego na trzy sposoby: demolując otoczenie (przewracając ławki, niszcząc ogrodzenia, tłukąc szyby itp.), wykonując wysokie skoki, a także zderzając się z innymi wozami. **Gra premiuje kontaktową jazdę, dlatego zwyczajnie nie opłaca się tu wybić na czoło stawki, odstawiając przeciwników na kilkaset metrów.** Co prawda zwycięstwo jest wtedy twoje, ale to oponenci mają więcej szans na dobry zarobek. A pieniądze są tu ważne, gdyż bez nich nie dostaniesz się do kolejnej klasy ani nie będziesz mógł kupić nowych części do wozu.

Zarabiać możesz nie tylko uczestnicząc w zawodach, dość **dobrym źródłem gotówki są minigry odblokowywane po ukończeniu kolejnych „normalnych" wyścigów.** Więcej o nich możesz przeczytać w ramce, teraz tylko dodam, że zdobywanie tam wysokich lokat nie ma znaczenia dla postępów w grze, ale ze względów finansowych warto się mimo wszystko postarać. Tym bardziej że za gotówkę możesz poprawić osiągi wozu, zmieniając masę elementów: od opon po silnik.

W stosunku do pierwszego FlatOuta studio Bugbear znacznie poprawiło kilka elementów, z AI przeciwników na czele. Teraz stanowią oni naprawdę



Stop wariatom drogowym!



Się gra, się ma!


Cześć, nazywam się Dave i przegrałem casting do „Aut"...



Batman? Ty tutaj?!

Czy za dnia...

...czy w nocy FlatOut 2 rządzi wśród PeCetowych ścigałek.

OK, karoseria może trochę bita, ale ta moc...

duże zagrożenie, w dodatku każdy z nich ma swoją twarz i historię. W tę ostatnią się zbytnio nie wgłębiałem (kogo ona obchodzi?!), zauważyłem za to, że **każdy reprezentuje nieco inny styl jazdy. Niektórych dość łatwo zrzucić z toru, inni zaś są zdecydowanie bardziej agresywni** od reszty. Postęp w sztucznej inteligencji najbardziej widać w jednej z minigier, demolition derby. Tam oszukać komputer jest naprawdę niełatwo, potrafi on w pewnym stopniu przewidywać, gdzie niebawem się znajdziesz, by być tam kilka chwil później i zmasakrować twój bok.

Poziom trudności we FlatOut 2 stoi na dość wysokim poziomie. Choć pierwsze wyścigi wygra bez przeszkód nawet osoba zupełnie nieobeznana z trasą i tego typu grami, dalej będzie już zdecydowanie trudniej. Co prawda nie na tyle, by w końcu nie móc zdobyć upragnionego trzeciego miejsca w którymkolwiek turnieju, jednak konieczność powtarzania jednego i tego samego wyścigu kilka razy z kolei może zirytować. Brak tu niestety stopniowania trudności, co w połączeniu z dobrze reagującym i jeżdżącym AI dla amatorów będzie stanowiło barierę trudną do przebycia.

Jeżdżenie superszybkimi wozami wcale nie musi się ograniczać do omijania przeszkód i pokonywania zakrętów.

I na to jest jednak *ratunek*, a mianowicie: multiplayer. We FlatOut 2 jest on właściwie najważniejszym trybem. **O ile bowiem całą karierę możesz ukończyć po dwóch dniach grania, to w sieci zawsze znajdzie się ktoś, kto skopie ci tyłek.** Co więcej, gra została zaprojektowana tak, by bawić się w kilka osób bez konieczności posiadania wielu komputerów. Multiplayer w dużej mierze bazuje na trybie „gorącego krzesła” – czyli gracze zmieniają się co chwilę przy klawiaturze. Uwierz: mało jest równie fajnych gier na imprezę. Turniej skoku wzwyż z grupą kumpli czy zabawa w nietypowe kręgle zawsze dostarczą kupy śmiechu.

Technicznie FlatOut 2 to prawdziwy majstersztyk. Jazda po wypełnionych przeszkodami torach dostarcza niezapomnianych wrażeń: pędzisz z dziką prędkością przed siebie, taranujesz wszystko, co staje ci na drodze i spychasz przeciwników na słupy. Cała ta **orgia destrukcji nie byłaby w połowie tak przyjemna, gdyby nie doskonały silnik fizyczny i rewelacyjna grafika.** To najefektowniejsza ze ścigałek, które do tej pory widzieliśmy na PC.

Nie jest to na pewno produkcja dla wszystkich. Jeśli nie uznajesz zręcznościowych wyścigów, ewentualnie poza strategiami gry dla ciebie nie istnieją, FlatOuta 2 możesz z czystym sumieniem sobie odpuścić. Jeśli jednak podobała ci się pierwsza część, sequelem będziesz zachwycony.

...za to poznałem na nim tego kociaka. Miau!

Kule od kręgli jak zwykle zaskoczyły drogowców...

12 w 1!



Skok wzwyż – rozpędź samochód, wybierz kąt i wyrzuć kierowcę przez przednią szybę tak, by zawiesił się jak najwyżej na gigantycznej siatce.

Kręgle – podobnie jak powyżej, tylko wyrzucasz kierowcę na tor niczym kulę do kręgli. Pamiętaj, że możesz w pewnym stopniu sterować jego lotem!

Skoki narciarskie – co by było, gdyby Małysz rozpędzał się do progu samochodem.

Curling – pchnij zawodnika tak, żeby zatrzymał się jak najbliżej środka tarczy. Tu technika liczy się bardziej niż szybkość.

Kaczki – no... puszczanie „kaczek” po prostu. W momencie, gdy kierowca zderzy się z wodą, wciśnij klawisz akcji, by odbić go od tafli.

Krąg ognia – przerzuć kierowcę przez jak największą liczbę płonących obręczy.

Futbol amerykański – wjedź na boisko wypełnione makietami futbolistów i zrób touchdowna kierowcą zamiast piłki!

Poker – trafiaj w karty, żeby ułożyć jak najlepszą „rękę”.

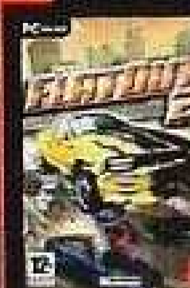
Koszykówka – wrzuć kierowcę do jednego z koszy. Nie możesz odbijać go od deski!

Rzutki – być może najtrudniejsza konkurencja, bowiem punkty dostajesz tylko za trafienie w podświetlony fragment tarczy...

Baseball – traf kierowcą w kij bejsbolowy i patrz, jak poradzi sobie pałkarz.

Piłka nożna – strzelaj przez mur zawodników do bramki. Podwójnie trudne – nie dość, że musisz mierzyć w rogi, to jeszcze na przeszkodzie stoi bramkarz...





FlatOut 2

Producent: Bugbear Entertainment
Dystrybutor PL: brak
http://www.flatoutgame.com/

cena ---
Multiplayer: pewnie!
Gatunek: wyścigi

Wymagania: procesor 2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB


poczucie prędkości • grafika • świetne AI


żadnych rewolucyjnych zmian • brak stopniowania trudności

Powrót w wielkim stylu! Rewelacyjny model zniszczeń, możliwość destrukcji otoczenia, wymagający przeciwnicy – FlatOut 2 rządzi!

GRYWALNOŚĆ 5-
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 4+
OCENA 5-

Autor: Che Collada

HARD TRUCK APOCALYPSE

Uwaga! Hard Truck: Apocalypse to NIE kontynuacja Hard Truck: 18 Wheels of Steel. O ile tamta gra była całkiem niezła, to tę można opisać jednym ledwie słowem – dno!

Ktoś sobie zrobił duże ognisko...

Nawet w postapokaliptycznym świecie zdarzają się urocze widoki.

Wyłącz „długie" przy mijaniu!

Chyba coś mi się popsuło w aucie...

Akcja rozgrywa się w postapokaliptycznym świecie – miał tu miejsce kataklizm, który na tyle mocno zanieczyścił powietrze, że większość mieszkańców zginęła. **Wcielasz się w młodego kierowcę, który właśnie obchodzi urodziny i dostaje w prezencie od ojca ciężarówkę.** Chwilę potem otrzymuje od niego pierwsze zadanie – dowieźć zapasy do pobliskiej osady. No to gazu...!

Zaczyna się nie najgorzej, ale po godzinie gra robi się nudniejsza niż zmywanie naczyń. **Rozgrywka ogranicza się do prostego jak cep schematu – dostajesz zadanie, wykonujesz je, jedziesz po następne i tak w kółko...** Dochodzi do tego jeszcze walka, która polega na kręceniu się dookoła przeciwnika i strzelaniu w niego z działka, oraz handel, czyli przewożenie drewna czy pomidorów z jednego miasteczka do drugiego.

W każdej mieścinie znajduje się bar, w którym spotykasz najróżniejszych ludzi. To od nich możesz usłyszeć aktualne plotki czy otrzymać jakieś zadanie do wykonania. Questy polegają głównie na przewiezieniu danego przedmiotu, eskortowaniu czyjegoś pojazdu czy zastrzeleniu jakiegoś nieszczęśnika. Dobrze, że istnieje kompas wskazujący drogę do celu, a także odległość, jaka cię od niego dzieli.

Po wykonaniu zadania zarabiasz pieniądze, które następnie wydajesz na uzupełnienie paliwa, naprawę samochodu, przemalowanie go na inny kolor czy nabycie lepszych części. **Co można kupić? Nowe działko, kabinę, karoserię czy dodatkowe miejsca do przechowywania towaru**, a nawet kolejne pojazdy. Niestety na początku prawie na nic cię nie stać – dopiero po paru żmudnych godzinach jeżdżenia zarobisz na solidny tuning ciężarówki, o zakupie kolejnej maszyny nie wspominając.

Płytkę najchętniej spaliłbym w piecu, a autorów skazał na pracę w kopalni surowców skalnych w Klęczanach.

Aby nie utrudniać sobie życia, **warto dbać o dobre stosunki z poszczególnymi grupami społeczeństwa.** Mam tu na myśli przede wszystkim gangi, które potrafią skutecznie uprzykrzyć życie. Dlatego lepiej niepotrzebnie z nimi nie zadzierać, chyba że ktoś lubi wyzwania. A jeśli już komuś podpadniesz, możesz poprawić sytuację, płacąc na przykład barmanowi, żeby tego kogoś do ciebie przekonał.

Podczas rozgrywki można trafić na denerwujące bugi. Większość z nich dotyczy niemrawej sztucznej inteligencji kierowców. Nie chodzi nawet o to, że przeciwnicy jeżdżą niekiedy bez pomysłu i nie wiedzą, jak się dobrze ustawić. Jednak jak tu się nie wkurzyć, gdy ktoś, kogo eskortujesz, staje tuż przed wrogiem i nie otwiera ognia? **Bez sensu są też niewidzialne ściany, które autorzy porozmieszczali na krańcach map.**

Na minus Hard Truck: Apocalypse trzeba też zapisać beznadziejne udźwiękowienie. Muzyka i odgłosy strzałów może jeszcze aż tak słabe nie są, ale słysząc dialogi, nie mogłem się powstrzymać od śmiechu. Przerwy między kolejnymi sentencjami trwają po pięć sekund, więc **rozmowy brzmią mniej więcej tak: „Cześć" – przerwa – „Witam cię" – przerwa – „Co słychać?"...** Tak żałosne, że aż zabawne. Ponadto aktorzy słabiutko odegrali swoje role. Nie zapomnę, jak główny bohater po tym, gdy zobaczył na własne oczy, że ktoś podpalił jego dom i zabił mu ojca, wypowiedział niebywale spokojnym tonem: „Niemożliwe, jak to się mogło stać?". A co do muzyki – może nie jest ona słaba, ale w kółko się powtarza i gdzieś po godzinie-dwóch przychodzi chęć, by ją wyłączyć.

Z pewnością lepsza od dialogów jest **grafika – to chyba najmocniejszy punkt tej gry**, co nie znaczy, że naprawdę mocny. Modele pojazdów wykonano przyzwoicie, natomiast otoczenie nie jest wprawdzie bogate w szczegóły, ale wygląda całkiem realistycznie. Słabiej prezentuje się model fizyczny – pojazdy poruszają się jak po stole bilardowym, a gdy twoja ciężarówka mocniej oberwie, w komiczny sposób zaczynają jej odpadać koła.

Przez moje ręce przechodzi wiele nudnych gier i z całym przekonaniem mogę stwierdzić, że **Hard Truck: Apocalypse zalicza się pod tym względem do czołówki.** Płytkę z nią najchętniej spaliłbym w piecu, a autorów skazał na dożywotnią pracę w kopalni surowców skalnych w Klęczanach. Dobrze radzę – trzymaj się z dala.



Hard Truck: Apocalypse

Producent: Targem
Dystrybutor PL: brak

http://www.nival.com/exmachina/

cena

Multiplayer: nie

Gatunek: akcja/samochodowa

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

\+ nawet niebrzydka grafika

– schematyczna, nudna rozgrywka • garść bugów • beznadziejne dialogi

Jedna z nudniejszych gier, z jakimi ostatnimi czasy miałem do czynienia. Trudno wytrzymać dłużej niż kilka godzin.

GRYWALNOŚĆ 2
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 2+
OCENA 2

Autor: Roland

Nowa farba Neverend zapewnia moim włosom rudy kolor, który nigdy się nie kończy!

W stodole ma być niezła imprezka.

Może kiełbaskę?

Takiego przeciwnika to aż strach się bać.

NEVEREND

Przeżyj przygodę w świecie fantasy pełnym stworów i skarbów. Żebyś tylko nie zanudził się na śmierć!

Bohaterką Neverend jest Agavaen, członkini bandy złodziei. Dopiero co zdobyliście cenny skarb – skrzynię pełną monet. Do późna świętowaliście ten sukces, pijąc i tańcząc. Ale radość szybko się skończyła – gdy wszyscy poszli spać, dwóch członków bandy przywłaszczyło sobie skrzynię i uciekło, zabierając przy okazji twój naszyjnik. Rankiem dowiadujesz się od szefa bandy, że to wszystko twoja wina – **musisz więc udać się samotnie na poszukiwanie złodziejaszków. Czeka cię gonitwa nudniejsza niż przemówienia naszego prezydenta.**

Agavaen zaczyna bez żadnego doświadczenia i poważniejszego uzbrojenia, a jedynie ze sztyletem i chęcią znalezienia zdrajców. Dlatego też pierwsze starcia z przeciwnikami mogą nie być łatwe. **Jeśli trafiasz na kogoś groźniejszego niż wilk czy nieuzbrojony kościotrup, pozostaje ci tylko uciekać.** Z czasem jednak Agavaen wskakuje na wyższe poziomy doświadczenia i rozwija pięć cech: siłę, zwinność, zdrowie, inteligencję i percepcję. Poza tym zdobywa punkty zdolności w operowaniu poszczególnymi rodzajami broni (sztyletem, krótkim i długim mieczem, toporem, młotem i laską), a także typami magii (ofensywną, defensywną i wspierającą).

Rozgrywkę w Neverend można z grubsza podzielić na trzy części – podróżowanie po mapie, eksplorację lokacji oraz walkę. Pierwsza z nich jest zdecydowanie najnudniejsza. Postać obserwujesz z góry, widząc tylko to, co znajduje się kilka metrów od ciebie; co parę kroków podróż przerywana jest przez napis „loading", a nieco tylko rzadziej atakuje cię jakiś przeciwnik albo cała ich grupa. **Wówczas przenosisz się do widoku znanego choćby z Final Fantasy** i rozpoczynasz walkę na tury. Właściwie polega ona jedynie na wybieraniu rodzajów kolejnych ataków – czy to fizycznych, czy magicznych – i oglądaniu efektów.



Który naszyjnik ładniejszy? Hmm.

Kiedy docierasz do konkretnej lokacji, tj. na przykład do miasta, widok zmienia się na statyczne ujęcie z boku, a twoja postać zaczyna się poruszać po płaskich, prerenderowanych planszach. Przede wszystkim właśnie w miastach masz okazję, by porozmawiać z ludźmi, wziąć na swoje barki jakiegoś questa czy pohandlować ze sklepikarzem. Niestety podczas chodzenia po lokacjach gra się tnie. Przy wchodzeniu i wychodzeniu z budynków musisz odczekać nawet kilkanaście sekund. Co gorsze, nie pojawia się wtedy żaden komunikat o ładowaniu danych – **wychodząc z lokacji po raz pierwszy, pomyślałem, że gra się zawiesiła, i zresetowałem kompa.**

> **Zamiast grać w Neverend, wyciągnij elektryczną kolejkę i patrz, jak jeździ w kółko. Będzie ciekawiej!**

Zadań do wykonania jest w Neverend sporo. Na każdym kroku ktoś prosi cię o pomoc i jeśli nikomu nie będziesz odmawiał, solidnie wydłużysz sobie zabawę (choć to słowo w przypadku Neverend pasuje jak wół do karety). Nie wszystkie questy wymagają od ciebie sięgania po oręż. Raz na przykład musisz przynieść potworowi trochę świecidełek, aby przepuścił cię na drugą stronę przełęczy. Jak te świecidełka zdobędziesz, zależy już tylko od ciebie. Z potworem możesz też powalczyć, ale opcja ta została przeznaczona chyba wyłącznie dla samobójców.

Niektóre questy są nie tylko niezbyt ciekawe, ale również denerwujące. Przykład – obiecałem jednemu łowcy, że udam się z nim na poszukiwania potwora, którego od dłuższego czasu starał się upolować. Gdy byliśmy już blisko celu, mój kompan zaczął bez przerwy powtarzać, że idziemy w złym kierunku. Najgorsze, że mówił to niezależnie od tego, w którą stronę się obróciłem. Na szczęście po kilku nieudanych podejściach na ekranie pojawiło się okienko z podpowiedzią, gdzie znajduje się szukany stwór.

Grafika w Neverend przypomina oprawy gier z końca lat dziewięćdziesiątych. Postacie są brzydkie i topornie się poruszają, a trójwymiarowe otoczenie jest monotonne. Ładnie wyglądają jedynie prerenderowane lokacje, a mam tu na myśli głównie zamknięte pomieszczenia, takie jak tawerna czy kuźnia. Udźwiękowienie również nie zachwyca – razi słaba jakość muzyki, a **większość aktorów marnie odegrała swoje role, przez co dialogi brzmią bardzo sztucznie.**

Neverend polecam wyłącznie graczom, którzy wybitnie nie mają co robić podczas branżowego sezonu ogórkowego. Lepiej wyciągnij z szafy elektryczną kolejkę i patrz, jak jeździ w kółko. Będzie ciekawiej!

Autor: Roland

Neverend

Producent: Mayhem Studios
Dystrybutor PL: PLAY

http://www.neverend-game.com/

cena 59,90

Multiplayer: brak

Gatunek: przygodówka/RPG

Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

+ spora liczba questów

– nudna rozgrywka • częste ładowania • zdarzają się bugi • brzydka grafika

Neverend to propozycja dla znudzonych sezonem ogórkowym graczy. Są jednak ciekawsze produkcje – np. Saper albo Pasjans.

GRYWALNOŚĆ	3
GRAFIKA	2+
DŹWIĘK	2+
OCENA	2+

Konflikt trójstronny.

AIR CONFLICTS


Trata-ta-ta, zaraz Szwab przestanie latać!

Drugowojenne strzelanki przeżywają prawdziwy renesans. W poprzednim numerze Clicka recenzowaliśmy aż trzy, a tu na horyzoncie pojawiła się kolejna.

Niestety, zdecydowanie najgorsza, choć z kilkoma ciekawymi pomysłami. **Akcja Air Conflicts ponownie przeniesie cię do ogarniętej II wojną Europy, tym razem jednak będziesz mógł zasiąść za sterami maszyn z aż trzech państw: Anglii, III Rzeszy i Związku Radzieckiego.** Samolotów co prawda nie ma wiele, bo tylko 12, ale za to autorzy chwalą się oszałamiającą liczbą 200 misji. Czy znajdzie się ktoś, kto ukończy je wszystkie?

Wątpię. **Przyjemność ze sterowania samolotami jest znacznie mniejsza niż w przypadku bardzo zręcznościowego Wings of Honour**, a realizmu jest tu mniej więcej tyle samo. Przy czym „realizm" ogranicza się właściwie do tego,

> **Realizm ogranicza się tu właściwie do tego, że samoloty mają śmigła.**

że samoloty mają śmigła. Zróżnicowanie zadań również niczym nie zaskakuje, jest praktycznie żadne: albo coś niszczysz, albo bronisz przed zniszczeniem, niczego więcej się nie spodziewaj.

Jest jednak rzecz, która wyróżnia AC od innych tego typu tytułów. Chodzi o to, że wojna trwa cały czas, niezależnie od twoich wyników. Na starcie masz kilka samolotów, później za postępy w grze dostajesz kolejne – **jeśli w którejś misji zostaniesz zestrzelony albo np. zahaczysz o drzewo, nie ma możliwości powtórki.** Zadanie jest niewykonane, a ty tracisz maszynę. Nie ma tu odwołania (no, chyba że do sprzętowego resetu) – gdy pozostaniesz bez samolotu, kampania się po prostu kończy.

Co ciekawe, **Air Conflicts jest jedną z nielicznych gier, w których możesz dostać medal i pozytywne oceny za misję, której nie ukończyłeś**, a np. musiałeś opuścić pole bitwy ze względu na uszkodzenia kadłuba. To dość dobry pomysł, ale cały ten system niepozwalający na powtórzenie zadania może mocno zirytować – zwłaszcza jeśli stracisz ostatni samolot pod sam koniec którejś z kampanii...

Pod względem oprawy graficznej AC prezentuje się słabo. Samoloty są nieco plastikowe, a wygląd pocisków i wybuchów przywodzi na myśl komiks, a nie poważną grę o drugiej wojnie. Z dźwiękiem nie jest dużo lepiej – najlepszym określeniem dla niego jest „standardowy". **Gdyby na tym polu nie było konkurencji, pewnie bym bardzo Air Conflicts polecał** – wszak nie kosztuje dużo, a jakąś tam porcję rozrywki gwarantuje. Jednak na rynku jest sporo lepszych i tańszych gier (Wings of Honour), więc już teraz o produkcji 3Division można zapomnieć.

Air Conflicts

Producent: 3Division
Dystrybutor PL: Play
http://www.3division.net/en/airconflicts.php

cena 19,90
Multiplayer: tak
Gatunek: zręcznościowa

Wymagania: procesor 1 GHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB

+ trzy strony konfliktu • ciekawy pomysł z zaliczeniem misji po opuszczeniu pola walki
− słaba grafika • małe możliwości manewrowe samolotów • limit „żyć" (samolotów) to nie najlepszy pomysł

Gdyby nie to, że wojna toczy się tu cały czas, niezależnie od twoich postępów, gra nie byłaby warta nawet małej wzmianki.

GRYWALNOŚĆ 3-
GRAFIKA 2
DŹWIĘK 2-
OCENA 2+

Autor: Teutates

Kozacy II: Bitwa o Europę

Kozaczoka czas... skończyć.

Kiedy się odgrzewa danie, trzeba dodać dużo ostrych przypraw, by klienci się nie połapali. Szkoda, że CDV o tym zapomniało...


Cichy dworek na Litwie – Moskale precz z Soplicowa!

Masz Kozaków II? A masz ich już po dziurki w nosie? Oto pytania, jakie powinieneś sobie zadać, spoglądając przez szybę sklepową na paczuszkę z BoE. Przemyśl ten zakup dobrze, bo po powrocie do domu może się okazać, że wydałeś pieniądze dokładnie na to, co już przerabiałeś. Jednak z drugiej strony... BoE jest samodzielnym dodatkiem (odpalisz go bez poprzedniej edycji gry), a więc **stanowi sensowną alternatywę dla stratega dopiero rozpoczynającego kozacko-napoleońską przygodę.** Sądzę, że nie ma sensu pakować się już w starych, pełnych niedociągnięć Kozaków II, aby potem ściągać tuziny patchy (jeśli dobrze pamiętam, pierwszy zajmował 50 mega!). BoE chodzi dużo gładziej, ale wciąż niedoskonale.

> **Nowe nacje, prowincje i mundury to jedynie kosmetyka, która nijak nie przekłada się na właściwą rozgrywkę.**

Trochę się rozgadałem, ale jest sporo czasu na dumanie podczas testowania gry, która **mimo roku ciągłego ulepszania żenująco powoli doczytuje się z twardziela** (a przecież musi załadować do pamięci tylko wycinek terenu i parę sprite'ów na krzyż). Szczęściarz ze mnie, że tym razem nie musiałem grać na komputerze z 512 MB RAM-u. Dodatek oferuje cztery kampanie składające się łącznie z 18 misji – niezbyt dużo, ale też niemało, wziąwszy pod uwagę odrobinę wyższy poziom trudności. Nowe kampanie to 100 dni Napoleona (rozgrywana po stronie Francji), Droga na Wiedeń (Związek Reński), Wojna domowa w Hiszpanii oraz... Honor Polskiej Korony! Niestety muszę ostudzić nadzieje prawdziwych polskich patriotów tudzież znawców narodowego oręża, ponieważ **autorzy dość powierzchownie obeszli się z lokalnymi niuansami historycznymi.**

Mimo że nasi ułani wyróżniają się mundurem, a kiedy tworzysz profil gracza, możesz wybierać spośród czterech znajomych dowódców (Karol Kniaziewicz, Józef Poniatowski, Wincenty Krasiński, Antoni Zajączek), to wszakże jedynie kosmetyka, która nijak nie przekłada się na właściwą rozgrywkę. Ta ostatnia nie zmieniła się wcale – **będziesz łoił przeciwnika za pomocą starych, sprawdzonych sztuczek.** Czyli: nuda... Szczególnie boleśnie widać to w trybie BoE, który pozostał ubożuchną partią „Ryzyka", oferującą wyłącznie najbardziej podstawowe opcje militarne, handlowe i dyplomatyczne. Na niewiele zdało się zwiększenie liczby prowincji ani gratka zrealizowania projektu Polski od morza do morza. Lipa!


Polska nie zginęła (jeszcze).

Kozacy II: Bitwa o Europę

Producent: GSC Game World
Dystrybutor PL: Cenega
http://cossacks2.de/

cena 69,90
Multiplayer: tak
Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

+ więcej tego samego • kampania Księstwem Warszawskim
− nic nowego • powolność działania • wciąż ubogi tryb BoE

Brak większych innowacji sprawia, że jeśli choć trochę jeszcze pamiętasz podstawowych Kozaków II, grozi ci rychły atak nudy.

GRYWALNOŚĆ 3+
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 4
OCENA 3+

Autor: Jan Maria Awaria

Jeden z najładniejszych kadrów z gry. W akcji wygląda znacznie gorzej.

Co jest, przejechałem na czerwonym?!

Powiedz: kiedy ostatnio widziałeś tak szpetną grafikę?

To nie Tarantino.

Wściekłe psy

reservoir dogs™

Australia musi być prawdziwym rajem na ziemi. Nie dość, że jest bardzo bogata, nie ma bezrobocia, a pogoda przez cały rok jest piękna, to jeszcze nie wpuszczono tam Reservoir Dogs...

Serio, serio – gra na podstawie kultowych „Wściekłych psów" Quentina Tarantino nie pojawi się na półkach sklepowych w Australii. Jednak nie ze względu na jej słabą jakość, w krainie kangurami skaczącej po prostu dość poważnie podchodzą do brutalności. Mogę się za to założyć, że w Stanach zostanie ona sklasyfikowana jako „od 17 lat", czyli wcale nie najwyżej. Czy więc możesz się spodziewać krwi i flaków ciamkających w monitorze?

Na pewno nie jest to zabawa dla dzieci, choć poziom brutalności plasuje się gdzieś między GTA a Hitmanem. **Choć możesz brać zakładników, bić ich, zabijać – nikt cię do tego nie zmusza.** Jedną z najfajniejszych rzeczy w grze jest ranking, który ocenia, czy bliżej ci do psychopaty, czy profesjonalisty. Ponoć całe Reservoir Dogs można przejść bez zabicia choćby jednej osoby. Mówię to tylko na odpowiedzialność autorów, gdyż sam nie chciałem tracić zbyt wiele czasu na skradanie się, gdy mogłem po prostu wyciągnąć gnata (o tym samym mówił u Tarantino Mr White).

Jedną z najfajniejszych rzeczy w grze jest ranking, który ocenia, czy bliżej ci do psychopaty, czy profesjonalisty.

Gra z jednej strony jest dość mocno związana z filmem, jeśli chodzi o fabułę, z drugiej jednak brakuje tu wielu ważnych elementów, z głosami i wyglądem aktorów na czele. Tu nie posłuchasz Mr. Browna mówiącego głosem Tarantino, **z klasycznego teamu jedynie Michael Madsen użyczył swojego głosu Mr. Blonde'owi.** Trochę mało, ale na pocieszenie mogę dodać, że ścieżka dźwiękowa jest w całości wzięta z filmu, a sama gra dodaje wiele do historii, którą można było zobaczyć w kinach kilkanaście lat temu. A raczej: dzięki grze zobaczysz to, czego nie pokazał ci Quentin.

Wściekłe psy oferują kilkanaście mniej lub bardziej rozbudowanych misji, które podzielić można na dwa rodzaje: strzelanie lub jeżdżenie. Oczywiście **nie ma tu mowy o żadnej swobodzie a la GTA – skojarzenia z tą grą można szybko wymazać z pamięci.** W Reservoir Dogs idziesz jak po sznurku do samego końca. Sam nie wsiądziesz do samochodu – jedyne, o czym decydujesz, to... życie lub śmierć bardzo wielu osób. Wiem, wiem: ładne mi „jedynie", ale sam rozumiesz...

Strzelaniny nudzą się niestety dość szybko, gdyż są do bólu schematyczne. Zwykle **masz dwa wyjścia: albo wdasz się w intensywną wymianę ognia, albo postarasz się zmiękczyć policję, biorąc zakładnika.** Na niektórych gliniarzy nie wystarczy proste przystawianie pistoletu do skroni cywila. Jeśli przedstawiciele prawa nie chcą odłożyć broni, możesz uderzyć niewinną ofiarę – to zwykle wystarcza. Problem w tym, że trzymana z gnatem przy głowie osoba przez cały czas traci energię, więc nie „przyda się" na długo.

Oprawa graficzna to jeden z najgorszych elementów Reservoir Dogs. Trudno uwierzyć, że można wypuścić tak brzydką grę w 2006 roku. Gdybym nie wiedział, co to jest, stwierdziłbym, że to jakaś konwersja strzelanki z PSX-a. Co ciekawe, **wszystko działa tu przeraźliwie wolno, a liczba klatek na sekundę na sprzęcie około 4 razy lepszym od wymaganego spada czasem do 5 na sekundę!** Do tego należy też dołożyć niemożność grania w obecną wersję na Radeonach. Co zabawne, w instrukcji autorzy piszą, że gra powinna działać płynnie na 256 MB RAM. Dowcipnisie, psia ich mać.

Debiutancka produkcja Volatile Games zawodzi, choć nie można jej nazwać całkowicie nieudaną. Kilka momentów jest ciekawych, ale **grywalność jest psuta przez szkaradną grafikę, złe działanie i monotonię**, przez którą po niedługim czasie zacząłem po kryjomu ziewać. „Wściekłe psy" zasługują na lepszą growa adaptację.

Rodzaj bullet-time'u to najlepszy element Psów...

...trudno uwierzyć, że dodając taką opcję, autorzy namawiają do przechodzenia gry bez zabicia choćby jednej osoby.



Wściekłe psy: Reservoir Dogs

Producent: Volatile Games
Dystrybutor PL: Cenega

http://www.eidos.co.uk/gss/reservoirdogs/

cena 99.90

Multiplayer: nie

Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, Windows 2000/XP

(+) dowiedz się, co robili bohaterowie „Wściekłych psów", gdy kamera pokazywała coś innego • muzyka • bullet-time

(−) mizerna grafika • wolne działanie • po niedługim czasie gra staje się nudna

Choć to teoretycznie rarytas dla fanów filmu, po kilkudziesięciu minutach mogą oni być tylko wściekli – na jakość tej gry.

GRYWALNOŚĆ 3+
GRAFIKA 3-
DŹWIĘK 4
OCENA 3

Autor: Che Collada

HDTV

Telewizja nowej generacji

Tym razem o sprzęcie niekoniecznie komputerowym. W sklepach coraz częściej trafić można na telewizory opatrzone naklejką HD Ready. To zwiastun nowej technologii HDTV, oferującej znakomitą jakość obrazu w wysokiej rozdzielczości. Warto poznać ją już dziś.

Trudno uwierzyć, lecz **standardowa technologia przesyłania obrazu telewizyjnego niemal się nie zmieniła od 60 lat.** Nadal nadawany jest sygnał w niskiej rozdzielczości (maksymalnie 768 x 576 pikseli w trybie PAL) z przeplotem (patrz: ramka), który został wymyślony w latach dwudziestych ubiegłego wieku. Twórcy HDTV chcą pokonać zmory przeszłości, a przy okazji poprawić standardową jakość obrazu i dźwięku. HDTV kładzie nacisk na zwiększenie rozdzielczości obrazu (do 1920 x 1080 pikseli) i wyeliminowanie przeplotu. Mimo to, ze względu na jego obecność w mediach i chęć zachowania kompatybilności ze starszymi technologiami, także HDTV oferuje tryby z przeplotem (choć naturalnie mało kto będzie je wykorzystywał). Przeplot wraz z upływem czasu zostanie wyeliminowany przez nadawców. Już teraz spotykany jest głównie w sygnałach pochodzących ze źródeł analogowych.

To właśnie kłopot z przeplotem spowodował, że **maksymalnej rozdzielczości zwykłego, kineskopowego telewizora nie podaje się w pikselach, a w liniach.** Obecnie na świecie stosuje się powoli zanikające systemy PAL (do 625 linii), SECAM i NTSC (do 525 linii). Oznacza to maksymalną rozdzielczość 768 x 576 pikseli. HDTV wchodzi w skład systemu ATSC, który – by zachować kompatybilność ze starą technologią – oferuje niską rozdzielczość w standardzie 480p lub 480i. Oznacza to maksymalnie 704 piksele w linii z przeplotem (i) lub bez (p). Prawdziwe HDTV to jednak dopiero nowoczesne tryby 720p/i oraz 1080p/i. Przekłada się to na rozdzielczości aż 1280 x 720 oraz 1920 x 1080 pikseli, obowiązkowo w trybie panoramicznym.

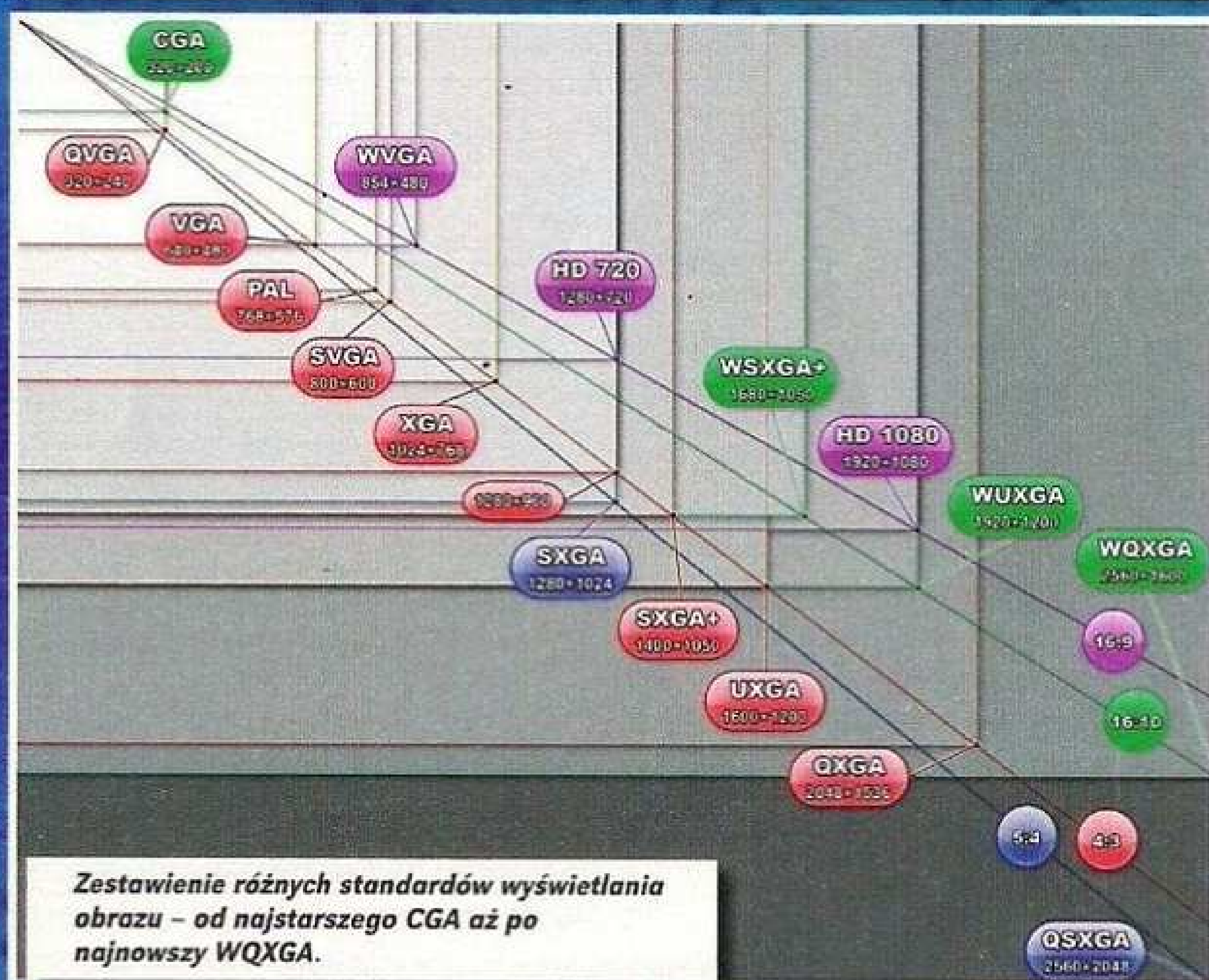
Tym samym zrezygnowano ze standardu 4:3 (liczby te oznaczają proporcję szerokości do wysokości) i w zamian wprowadzono format 16:9, znany dobrze z filmów zapisanych na płytach DVD. Dodatkowo **częstotliwość animacji w trybie HD może wynosić 60 klatek na sekundę.** Ograniczenie do 25 (PAL) i 30 (NTSC) klatek odchodzi w niepamięć. HDTV to ogromny skok jakościowy w dziejach telewizji.

Na HDTV skorzystają nie tylko miłośnicy brazylijskich telenowel, lecz także kinomaniacy, gracze, a nawet zwykli posiadacze PeCeta. Wysoka rozdzielczość w telewizorach oferuje bardzo wiele nowych możliwości, z których korzystają lub będą korzystać producenci konsol czy urządzeń RTV. W niedalekiej przyszłości partnerami telewizorów HD zostaną specjalne odtwarzacze czytające filmy HD zapisane na nowoczesnych dyskach HD DVD i Blu-ray. Na krążkach znajdzie się odpowiednio 30 lub 50 GB danych. Dzięki takiej ilości pamięci, poza materiałem wideo w wysokiej rozdzielczości, na dysku znajdzie się także miejsce na krystalicznie czysty dźwięk, którego jakości nie obniży żadnego rodzaju kompresja. Dla obrazu opracowano już odpowiednie kodeki, czyli H.264 oraz WMV HD czy VC-1. Natomiast dźwięk zostanie zapisany w formacie DTS HD lub Dolby TrueHD. Oznacza to próbkowanie 24 bity przy 192 kHz (dla stereo) lub 96 kHz (dla trybu surround). Obecnie dźwięk zapisuje się maksymalnie z próbkowaniem 16 bitów przy 48 kHz w stereo, który w trybie surround podlega już znacznej kompresji. Różnica na

HD Ready – co to znaczy?

HDTV to technologia mająca wiele atutów i jest pewne, że prędzej czy później pojawi się w naszych domach. Niestety, w tej chwili jest to przyjemność bardzo droga. Za dobry telewizor HD LCD trzeba zapłacić co najmniej 3000 zł. Na dodatek, większość oferowanych obecnie urządzeń opatrzona jest znaczkiem HD Ready i nie oferuje wsparcia dla wszystkich trybów HDTV. HD Ready oznacza, że telewizor musi mieć możliwość wprowadzenia sygnału HD poprzez wejście analogowego sygnału component oraz cyfrowy interfejs DVI lub HDMI. Wejścia sygnału HD muszą obsługiwać formaty wideo 1280 x 720 (720p) oraz 1920 x 1080 (1080i). Dodatkowo, interfejsy DVI i HDMI muszą być zgodne z systemem ochrony kopii – HDCP. Telewizorów wspierających do tego tryb 1080p jest bardzo mało i są strasznie drogie. Odbiorniki te oznaczono jako Full HD.

Standardy obrazu komputerowego



Zestawienie różnych standardów wyświetlania obrazu – od najstarszego CGA aż po najnowszy WQXGA.

HDTV i konsole

Z HDTV korzystają także producenci konsol do gier. Standardowy tryb dla produkcji na Xboxa 360 wynosi 720p, co oznacza wysoką rozdzielczość 1280 x 720 pikseli bez przeplotu. Także **PlayStation 3 ma obowiązkowo oferować wsparcie dla HDTV i co ciekawe, tutaj rozdzielczość ma wynosić nawet 1080p.** Nie wiadomo jednak, jak ta sytuacja będzie przedstawiać się w praktyce. Bowiem o ile rozdzielczość 1280 x 720 pikseli (720p) jest w sam raz dla możliwości obliczeniowych Xboxa 360 i PS3, tak tryb 1920 x 1080 pikseli (1080p) może okazać się zbyt wymagający nawet dla teoretycznie mocniejszej konsoli Sony. Warto wspomnieć, że PlayStation 3 będzie odtwarzać również filmy HD zapisane na dyskach Blu-ray. Natomiast posiadacze Xboxa 360 będą mogli cieszyć swoje zmysły filmami HD pochodzącymi z płyt HD DVD, o ile jednak wcześniej zakupią specjalną przystawkę do konsoli. Nie jest to może rewelacyjna oferta, jednak nadal konkurencyjna dla stacjonarnych odtwarzaczy filmów.

korzyść nowych standardów w jakości dźwięku jest równie duża jak w przypadku samego obrazu.

Dekodowanie filmów w wysokiej rozdzielczości to zadanie wymagające dużej mocy obliczeniowej. Zanim na dobre zadomowią się na rynku i stanieją stacjonarne odtwarzacze HD, minie wiele czasu. Na szczęście **typowy PeCet już dziś jest w stanie płynnie odtwarzać filmy nawet w najwydajniejszym trybie HD 1080p.** Wszystko dzięki wysokiej mocy procesorów idącej w parze z technologiami ATI i NVIDIA. Obie firmy wyposażyły swoje karty graficzne w systemy wspomagające dekodowanie obrazu wideo HD. Oferują one szereg funkcji, które znacznie poprawiają obraz oraz eliminują przeplot. Można więc powiedzieć, że niemal każdy z nas posiada już w domu prawie kompletny odtwarzacz filmów HD. Wystarczy jedynie dokupić napęd HD DVD/Blu-ray i podłączyć PeCeta do odpowiedniego telewizora.

Telewizor HD w domu to także świetny odbiornik sygnału wychodzącego z karty graficznej PeCeta. **Gracze komputerowi już od dawna bawią się tylko w wysokich rozdzielczościach i z pewnością ucieszą się, gdy będą mogli je zobaczyć na dużym kineskopie telewizora HD.** Filmów HD jest na razie niewiele, jednak z Internetu można pobrać już dużo materiałów w wysokiej rozdzielczości. Są to teledyski, a także trailery filmów czy gier. Również coraz więcej satelitarnych stacji TV zaczyna nadawać w trybie HD. Jeśli więc posiadasz kartę telewizyjną DVB, warto podłączyć komputer do telewizora HD. Niestety Telewizja Polska nie ma zamiaru w najbliższym czasie przechodzić na nadawanie w wysokiej rozdzielczości, gdyż liczba przystosowanych do tego trybu odbiorników w naszych domach jest stosunkowo niewielka. Biorąc pod uwagę atrakcyjność oferty programowej TVP, nie warto się tym jednak martwić.

Zatem: czy warto kupić już teraz telewizor HD? Tak, ale tylko wtedy, gdy masz zamiar używać go do grania na PeCecie lub konsoli nowej generacji (już dostępnej Xbox 360 czy zapowiadanej na listopad PlayStation 3). W obu przypadkach tryb 720p w zupełności zadowoli nawet wybrednego gracza. Za to nie ma sensu nabywać telewizora HD w oczekiwaniu na filmy w wysokiej rozdzielczości. Dopiero wtedy, gdy te wreszcie pojawią się masowo, warto będzie kupić odpowiedni odbiornik. Trzeba jednak pamiętać o tym, że wraz z rozwojem technologii telewizory HD będą tanieć. Za kilka miesięcy za tę samą kwotę można będzie nabyć o wiele lepszy odbiornik. To jednak dylemat, który powtarza się przy pojawieniu się każdej nowej technologii. I jak zwykle rozwiązuje go przede wszystkim zasobność portfela...

Przestarzały przeplot

Dostępne przed laty możliwości techniczne nie pozwalały na przesyłanie eterem pełnego i zarazem płynnego obrazu. Dlatego też opracowano technologię tzw. przeplotu, który **dzieli przesyłany obraz na nieparzyste i parzyste poziome linie.** Po dotarciu do odbiornika obraz jest sklejany w całość z prędkością pozwalającą oszukać ludzkie oko, które to nie potrafi wychwycić podziału. Jednak mimo to widoczne jest pogorszenie jakości obrazu względem materiału bez przeplotu. Dlatego też dużą popularnością cieszą się telewizory ze skanowaniem progresywnym, pozwalające wyeliminować przeplot i zarazem znacznie poprawić jakość obrazu.



Tak wygląda obraz z przeplotem przed połączeniem parzystych i nieparzystych linii.

Autor: Piotr Lewandowski

Manta MM1400 Merlin

CLICK! 3+ ocena · wygląd 2+ · możliwości 4 · cena 4+

Prawie jak Creative...

Oprócz dobrych wrażeń odsłuchowych, głośniki do domowego zestawu PC powinny charakteryzować się jeszcze ciekawym wyglądem. Interesująca stylistyka to cecha zestawu 2.1 z Manty.

Poza sześciennym głośnikiem niskotonowym w zestawie są jeszcze dwie wieże z „piszczałkami". **Mimo oryginalnego wyglądu mają niestety pewne niedociągnięcia.** Owalne podstawki nie przylegają równo do blatu stołu, co sprawia, że wieżyczki są niestabilne (na dodatek z miejsca odpadła jedna z 4 gumowych podkładek). Z subwooferem nie ma takich problemów. Na uwagę zasługuje ładna płyta czołowa z centralnie umieszczonym (podświetlonym na niebiesko) potencjometrem głośności, który obraca się płynnie i precyzyjnie.

Nietypowy wygląd osiągnięto kosztem funkcjonalności, pokrętło natężenia basu umieszczono bowiem na tylnej płycie, co oczywiście znacznie utrudnia jego obsługę. Zdecydowanie zabrakło również wejścia na słuchawki, przykrą sprawą jest także zbyt mała długość kabli (od satelitów).

Zestaw wyposażony jest w dwukanałowy wzmacniacz stereo, warto też zaznaczyć, że wieże satelitarne są ekranowane, a subwoofer wyposażono w tunel powietrzny pogłębiający wrażenie basu. Mimo pewnych niedociągnięć zestaw Merlin przypadł mi do gustu. Świetna prezencja to na pewno jego spory atut. Wrażenia dźwiękowo-muzyczne są przeciętne, ale z drugiej strony wystarczyły mi do większości domowych zastosowań. Biorąc pod uwagę niewygórowaną cenę, jest to sprzęt, nad zakupem którego warto się zastanowić.

INFO

Producent:	Manta Multimedia http://www.manta.com.pl/
Dystryb. w Polsce:	Manta Multimedia http://www.manta.com.pl/

(+) drewniana obudowa subwoofera • dwukanałowy wzmacniacz stereo • fajny wygląd • ekranowanie umożliwiające ustawienie obok monitora • podświetlenie o niezbyt mocnym natężeniu światła • niska cena

(–) przeciętne wrażenia odsłuchowe • krótkie przewody • płyta czołowa subwoofera w nieco innym odcieniu niż skrzynka • pokrętło basu na tylnej ściance • niestabilne wieżyczki satelitów

cena dystrybutora 99,00

Dane techniczne

- moc wyjściowa: 27 W (15 + 6 x 2) RMS
- kontrola: natężenia głosu, poziomu basów, zasilania
- długość przewodów: 120 cm (zasilanie i kable satelitów)
- gwarancja: 24 miesiące
- standard wejścia: mini jack stereo
- zakres częstotliwości: 50 Hz – 220 kHz
- rozmiary: subwoofer – 198 x 180 x 225 mm, satelity x 2 – 285 mm (kształt owalny)

Do wyboru dwa warianty kolorystyczne, czarny naprawdę groźny! Do tego poprawne wartości muzyczne i świetna cena.

Belkin Nostromo Speedpad n52

Dziewiąty pasażer Nostromo

Nostromo Speedpad n52 to nietypowy kontroler przeznaczony przede wszystkim do gier FPS. Jeśli nie chcesz katować swojej drogiej klawiatury Logitecha lub po prostu chcesz być szybszy od przeciwników, Belkin ma dla ciebie urządzenie, które pozwoli uzyskać przewagę nad innymi.

Trzeba zwrócić uwagę na fakt, że Belkin naprawdę analizuje zastrzeżenia graczy. Już model Nostromo Speedpad n50 cieszył się sporym powodzeniem, natomiast opinie użytkowników zaowocowały najnowszą, jeszcze bardziej dopracowaną konstrukcją.

Pad z Belkin jest dostosowany do sterowania lewą ręką (przede wszystkim WSAD). **Urządzenie posiada 14 klawiszy, 3 guziki pod kciuk (jeden to [Shift]), rolkę (przyciskaną) i krzyżak.** Dodatkowo, w okolicy klawisza [Shift] znajdują się trzy kolorowe diody. Sygnalizują one aktywną konfigurację – można zaprogramować trzy niezależne obłożenia i błyskawicznie się między nimi przełączać.

Jakość wykonania Nostromo n52 jest niemal bez zarzutu: **wysokiej jakości tworzywo, świetna ergonomia.** Jedyne zastrzeżenie dotyczy pomarańczowego klawisza obsługiwanego kciukiem. Przycisk działa trochę zbyt opornie, co po pewnym czasie sprawia, że palec się męczy.

Warto jeszcze dodać, że do zdefiniowania klawiszy służy świetnie zaprojektowany programik, za pomocą którego właściwe podpisanie funkcji jest dziecinnie proste. Profesjonalny pad z Belkin przeszedł testy na Far Cry i Quake 4. Sprzęt spisał się znakomicie, szkoda tylko, że za tę jakość trzeba zapłacić tak dużo...

INFO

Producent:	Belkin http://www.belkin.com/
Dystryb. w Polsce:	Enan http://www.enan.pl/

(+) rewelacyjna jakość wykonania • świetny wygląd • mocna, wytrzymała konstrukcja • antypoślizgowa guma od spodu • dobry program do ustawienia klawiszologii • możliwość błyskawicznej zmiany obłożenia klawiszy

(–) nieco oporny jeden z klawiszy pod kciuk • wysoka cena

cena dystrybutora 228,00

Dane techniczne

- przyłączenie: USB 2.0
- 14 przycisków na klawiaturze, 3 pod kciuk, rolka (z przyciskiem)
- programowanie przycisków (3 szybkie tryby sygnalizowane odmiennym kolorem kontrolki)
- długość kabla: 175 cm

Jeśli tylko cię stać, możesz poznać nowy komfort jazdy w najlepszych FPS-ach. Na pewno warto.





NEWS

Linie bez tajemnic

Seiko Epson wprowadza do sprzedaży elastyczny czytnik linii papilarnych o grubości 0,2 mm, analizujący odciski palców w oparciu o niewielki ładunek elektryczny, który wytwarza się podczas kontaktu ludzkiego ciała z urządzeniem. Zastosowanie czytnika to m.in. telefony komórkowe oraz odtwarzacze MP3.

Źródło: Epson

Żywotny telefon

Chinese Electronics Corporation Telecom zaprezentowała telefon komórkowy o nazwie A1000, który wyróżnia się baterią 2000 mAh oraz 2,2-calowym wyświetlaczem dotykowym. Akumulator zapewnia tysiąc godzin (!) funkcjonowania telefonu w tzw. trybie czuwania lub 10 godzin rozmów. Do dyspozycji użytkownika pozostaje ponadto 4-megapikselowy aparat cyfrowy, 32 MB wbudowanej pamięci oraz gniazdo kart pamięci. Ceny nie podano.

Źródło: 4press

Wielki dywan patrzy!



National Institute of Advanced Industrial Science and Technology przedstawił inteligentny dywan, który pozwala określić w przybliżeniu wiek i wagę osoby na nim stojącej, a także jej płeć. Zdaniem twórców, wynalazek powinien zainteresować m.in. sprzedawców, którzy będą mogli dokonać wstępnej analizy klienta zaraz po jego wejściu do sklepu.

Źródło: AIST

Małe jest duże



Firma Samsung zaprezentowała nową linię szybkich kart pamięci MMCplus o dużej gęstości zapisu, które oparte są na 8-gigabajtowych modułach flash NAND MLC (Multi-Level Cell). W sprzedaży pojawią się również modele jedno-, dwu- oraz czterogigabajtowe. Ceny nie podano.

Źródło: Samsung

Elegancki NEC

NEC Display Solutions rozszerza rodzinę 70 NEC MultiSync o dwa modele monitorów: LCD1970VX i LCD2070VX. Nowe panele LCD wyróżniają się wąskimi ramkami obudowy oraz eleganckim kształtem, za co zdobyły nagrodę iF Product Design Award. Ich cechą jest również możliwość podłączenia, za pomocą portów VGA i DVI-D, kilku źródeł sygnału jednocześnie.

Źródło: NEC

MT176 Chase Booster

Zostań kierowcą PKS

Po złych doświadczeniach z kierownicą Impact Vibration Wheel z Saiteka z ciekawością zainstalowałem na pokładzie nową niedrogą konstrukcję – Chase Booster.

CLICK! 4- OCENA · 3+ MOŻLIWOŚCI · 4 WYGLĄD · 3+ CENA

Wygląd kierownicy z Media-Tech może się podobać lub nie, kwestia gustu, natomiast na pewno na uwagę zasługuje bardzo solidne koło kierownicy z grzybkiem, dwoma cyfrowymi skrzydełkami i grupą sensownie umieszczonych klawiszy dodatkowych (plus klakson). Bardzo dobrym rozwiązaniem jest pokrętło płynnej regulacji czułości skrętu, dzięki czemu można sobie ustawić „prowadzenie" na bieżąco, w trakcie wyścigu. Manetka zmiany biegów pracuje płynnie, ale podczas gorączkowej gry uderza o tunel biegu wstecznego, więc po pewnym czasie może się wyrobić lub uszkodzić.



W ciemnym pokoju światełka kontrolek były dość męczące. Pomógł czarny marker.

Kierownicę przymocowuje się do blatu biurka za pomocą trzech sporych przyssawek. Takie rozwiązanie moim zdaniem nie bardzo się sprawdza (o wiele lepsze są imadła). **Górna przyssawka, która ma za zadanie utrzymać cały tył kierownicy na blacie, regularnie się odczepiała, co oczywiście psuło zabawę.**

Dużym atutem są za to solidne pedały, które na dodatek umieszczono daleko od siebie, dzięki czemu nie trzeba siedzieć jak zakonnica w kościele i nie ma problemu z przypadkowym naciśnięciem któregoś z nich. **Sprawdza się też system wibracji, na plus zaliczam długi kabel i możliwość podłączenia urządzenia również do PSX i PS2.**

Kierownica z Media-Tech to produkt średniej klasy, który jednak sprawdził się w użytkowaniu i poradził sobie na trasach ToCA Race Driver 3.

INFO

Producent:	Media-Tech http://www.media-tech.pl/
Dystryb. w Polsce:	Media-Tech http://www.media-tech.pl/

(+) dobre wykonanie • niezły efekt wibracji • możliwość podłączenia do PC i konsoli • w pełni programowalne przyciski • 270 stopni obrotu • gwarancja na 24 miesiące

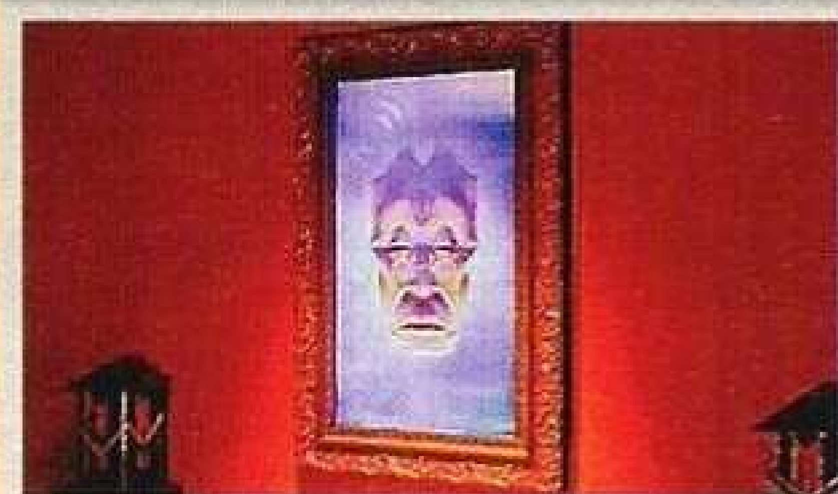
(−) umieszczone z boku podłączenie pedałów • odrywające się przyssawki mocujące kierownicę

cena dystrybutora 179,00

Dane techniczne

- pedały analogowe: gaz, hamulec
- 12 przycisków
- wibracje
- podłączenie: USB
- platforma: PC, PSX, PS2
- dodatkowe: zintegrowana manetka zmiany biegów, cyfrowe wiosełka, pokrętło regulacji czułości

Poprawna kierownica dla graczy, którzy nie szaleją zbytnio na torach. Jeśli lubisz szarpać za „kółko", to nie pograsz.



Powiedz przecie...

Themeaddicts zaprezentowało nietypowe lustro o nazwie Magic Message Mirror, które – jak to znane z bajek – opowiada różne ciekawe historie. Na razie jednak głównym tematem rozmów pozostaje stan zabezpieczenia domu, ponieważ niecodzienne zwierciadło zbiera i przekazuje informacje z rozmieszczonych w całej posiadłości czujników oraz kamer.

Źródło: Themeaddicts

Ekstremalna kamera



Dla miłośników sportów ekstremalnych Samsung przygotował kamerę SC-X210WL (wodoodporny obiektyw można zamontować na kasku). Sprzęt posiada 1 GB pamięci i można nim nagrać 34 minuty wysokiej jakości filmu w formacie MPEG4. Wbudowany 10-krotny optyczny i 100-krotny cyfrowy zoom ułatwia rejestrowanie akcji nawet z dużej odległości. Cena: ok. 2000 zł.

Źródło: Samsung

Szybka migawka



Panasonic DMC-FZ50 to aparat cyfrowy, który wyróżnia się funkcją Intelligent ISO Control. Dzięki niej ustawienia ISO (maks. 1600) oraz szybkość migawki automatycznie dostosowywane są do prędkości poruszania się fotografowanego obiektu. Pozwala to wyeliminować rozmazanie zdjęcia, bez konieczności ręcznego ustawiania parametrów aparatu. Cena tego cacka to ok. 1900 zł.

Źródło: Panasonic

Dead or Alive



Seria komputerowych bijatyk Dead or Alive znana jest od ładnych paru lat (moje pierwsze zderzenie z grą miało miejsce ok. 2000 roku). Co prawda, nie ma tej popularności co Tekken lub Virtua Fighter, ale na pewno znajdzie się sporo fanów ślicznej i niebezpiecznej Kokoro, czarnowłosej piękności walczącej stylem a la Akira (z Virtua Fighter) czy też groźnej Kasumi, mistrzyni miecza. Mimo że w grze występują również wojownicy w rodzaju Elliota (od DoA 4), **w wersji filmowej zobaczymy przede wszystkim piękne wojowniczki.**

Helen, Kasumi, Christie, Ayane i Tina udają po trosze Aniołki Charliego, ale trzeba pamiętać, że **obraz wyreżyserowany przez Coreya Yuena (autor m.in. obu części „Transportera") to film walki a la „Mortal Kombat" czy „Street Fighter".** Czy będzie to bezmyślna bijatyka, czy też niezły film akcji, przekonamy się w kinie!

Premiera kinowa: 22.09.2006
Gatunek: akcja/kung-fu
Produkcja: Wielka Brytania/Niemcy

Zabójczy numer

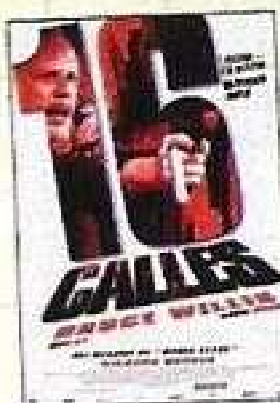


Gwiazdorska obsada i pokręcona **intryga przypominająca „Ocean's Eleven" czy „Włoską robotę". Do tego wszystko okraszone humorem w stylu Quentina Tarantino.** Slevina (Josh Hartnett) co raz dopadają kłopoty. Stracił pracę, ukradziono mu dokumenty, dziewczyna wybrała innego... Zniechęcony postanawia spalić za sobą mosty i przenosi się do Nowego Jorku, gdzie chce zacząć nowe życie. Czy to koniec jego kłopotów?

Nie tym razem! Niemal natychmiast nadziewa się na gangsterów, którzy omyłkowo biorą go za jego kumpla, Nicka Fishera, winnego kupę szmalu dwóm szefom mafii: Rabinowi i jego konkurentowi, Bossowi (Morgan Freeman). Jakby tego było mało, zdaje się, że również Goodkat (Bruce Willis), płatny morderca, poluje na Slevina. Niespodziewane zwroty akcji, ciekawa fabuła i specyficzny czarny humor to zalety nowego obrazu Paula McGuigana. I nie zapomnijcie o pięknej Lucy Liu...

Premiera kinowa: 18.08.2006
Gatunek: sensacyjny
Produkcja: USA

16 przecznic



Kolejny film z Brucem Willisem, dla którego role w filmach sensacyjnych były chyba najbardziej udanymi i przełomowymi (ze „Szklaną pułapką" na czele).

O 8:02 skacowany detektyw Jack Mosley (Bruce Willis) dostaje pozornie proste zadanie. Niegroźny przestępca Eddie Bunker (Mos Def) ma zostać przetransportowany z aresztu do oddalonego o 16 przecznic sądu, gdzie o 10:00 będzie zeznawać jako świadek. Cała droga oraz powrót do domu powinny zająć policjantowi 15 minut... Jednak gdy wyrusza z eskortą, odkrywa, że osobą, przeciw której ma zeznawać Eddie, jest jego były partner, a cała nowojorska policja chce śmierci więźnia.

Mosley musi wybrać między lojalnością wobec kolegów a ochroną świadka. Widz nie śledzi jednak jego rozterek, ale dostaje solidną dawkę pościgów, akcji i strzelaniny. Akurat na piątkowy wieczór...

Premiera kinowa: 15.08.2006
Gatunek: sensacyjny
Produkcja: USA

7164 konkurs SMS

Pogłębiony bas i niekonwencjonalny wygląd to cechy sprzętu X-Generation Speakers. Jeśli chcesz mieć w domu swoje własne bum bum, graj z nami i ślij SMS!



Wybierz jedną, właściwą odpowiedź:

X-men to:

A. Superbohaterowie – mutanci z serii wydawnictwa Marvel Comics

B. Dwaj młodsi bracia Batmana, znani z kontrolowania promieni X

C. Zespół fachowców powołany przez rząd do budowy autostrad w Polsce

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.MM.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A**, **B** lub **C**) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **10 października 2006 r.**

Fundatorem nagrody jest Manta.



A4-Tech IP Talky

Gadająca klawiatura

Jeśli masz dużo miejsca na biurku, nieco cierpliwości i lubisz rozmawiać, korzystając z programów VoIP (np. Skype, Gadu-Gadu), nowa klawiatura A4-Tech będzie dla ciebie świetnym wyborem.

Urządzenie nie wymaga instalacji jakichkolwiek sterowników, wszystko zaczyna działać dosłownie w 5 sekund po podłączeniu do portu USB (nie ma możliwości przyłączenia przez PS/2). **Klawisze są niskoprofilowe, tak jak w laptopie, co jest dość wygodnym rozwiązaniem.** To, co wyróżnia IP Talky od innych klawiatur, to klawisze multimedialne u góry (do obsługi muzyki i WWW) oraz dołączona mała słuchawka do rozmów głosowych.

Niestety ograniczenia w Windows sprawiają, że słuchawki USB nie mogą działać jednocześnie z kartami muzycznymi, o ile nie spędzisz kilku dłuższych chwil na zabawie ze sterownikami i ustawieniem komunikatora. Sam **dźwięk nie pozostawia jednak wiele do życzenia, VoIP-owe szumy redukowane są całkiem sprawnie.** Dużym plusem jest też zestaw głośnomówiący, który działa bez zarzutu. Bardzo dobrze nadaje się do jakiegoś biura, gdzie liczy się jakość i wygląd.

No właśnie – pod względem wykonania i estetyki nie można się do niczego przyczepić. **Klawiatura jest bardzo elegancka i ładnie wykończona, choć z przyczyn oczywistych dość szeroka** – jeśli nie masz wiele miejsca na biurku, raczej jej nie polecam. Duży plus należy się za to za cenę – 110 złotych za sprzęt z wysokiej półki to naprawdę niewiele, zwłaszcza gdy się porówna go do kosztów podobnej klawiatury i słuchawki kupionych osobno.



INFO

Producent:	A4-Tech http://www.a4tech.com/
Dystryb. w Polsce:	Megabajt http://www.a4tech.com/
+	ładny wygląd • staranne wykończenie • wygoda użytkowania
–	przydałaby się jakaś instrukcja... • dość duża – nie na każde biurko
cena dystrybutora	110,00

Dane techniczne

- 13 klawiszy multimedialnych
- podłączenie: USB
- wbudowana karta dźwiękowa
- wyjścia słuchawkowe i mikrofonowe
- niskoprofilowe klawisze
- gwarancja: 36 miesięcy

Ładna, praktyczna i wygodna w obsłudze klawiatura dla ludzi z duuużymi biurkami...





Jeśli nie masz karty muzycznej, możesz korzystać z tej klawiaturowej – jest całkiem przyzwoita.

Mirai DML-519W100

Nowa konkurencja

Mirai to nowa marka na rynku europejskim, obecna u nas od grudnia 2005 roku. Na świecie jest jednak znana od 40 lat, bowiem za logiem Mirai kryje się tajwańska korporacja Chi Mei (CMO), która rocznie produkuje ponad 20 mln wielkoekranowych paneli LCD.

Swoją drogą słowo Mirai w języku japońskim oznacza przyszłość i zostało wykorzystane w sloganie firmy: Experience the Future (doświadcz przyszłości). Ostatecznie i my doświadczyliśmy przyszłości, zaglądając w najnowszy monitor Mirai z serii gorących dziewiętnastek.

Stylistycznie panel prezentuje się bez zarzutu, do jakości wykonania również nie mam najmniejszych zastrzeżeń. Nie spodobało mi się jedynie umiejscowienie przycisków sterujących (na tylnej ściance), znacznie utrudniające obsługę menu. Poza tym brakuje w nim m.in. regulacji nasycenia barw, jest ono za to bardzo przejrzyste i w sumie czytelne.

Monitor posiada zarówno analogowe złącze D-Sub, jak i cyfrowe DVI (po jednym), w obudowie kryją się również dwa dwuwatowe głośniczki. Dedykowana rozdzielczość panelu to 1440 x 900, kąt widzenia jest zadowalający.

Podczas testów z wykorzystaniem edytorów tekstowych jakość obrazu była poprawna, chociaż dało się zauważyć przebarwienia podczas przewijania ekranu. W grach 8 ms reakcji matrycy oznaczało lekkie smużenie. Nie najlepsza była również jakość czerni.

Monitor Mirai nie zachwyca swoimi parametrami technicznymi i możliwościami. Trzeba jednak zaznaczyć, że jest to jedna z najtańszych propozycji wśród panoramicznych dziewiętnastek, cenna jest również 36-miesięczna gwarancja.





INFO

Producent:	Mirai http://www.nl-mirai.com/
Dystryb. w Polsce:	Mirai http://www.mirai.com.pl/
+	wysoka jakość wykonania • niewygórowana cena • świetna oferta gwarancyjna • niewielki pobór mocy • wbudowane dwa głośniczki
–	słabe odwzorowanie czerni • przyciski nastaw z tyłu obudowy • lekkie smużenie podczas gry
cena dystrybutora	859,00
cena w sieci	789,00

Dane techniczne

- rozdzielczość nominalna: 1440 x 900
- kontrast: 500:1
- jasność: 300 cd/m2
- czas reakcji: 8 ms
- kąty widzenia: 150° w poziomie, 130° w pionie
- 16,2 mln wyświetlanych kolorów
- złącza: D-Sub, DVI-D
- spełnia normy jakościowe CE, ISO 3406-2, TCO '03
- wymiary: 463 x 377 x 192 mm
- waga: 4,5 kg

Jeśli naprawdę musisz mieć panoramę, to korzystna oferta. O ile nie przeszkadzają ci przeciętne możliwości techniczne urządzenia.

NEWS

Rozwijane Google



Brytyjski designer Callum Peden przedstawił projekt urządzenia o nazwie Google Vision, które ma być przenośnym interfejsem dla internetowych map serwisu Google Maps. Wynalazek ma składać się z rozwijalnego, elastycznego ekranu LCD, aparatu cyfrowego oraz modułu nawigacji satelitarnej GPS.

Źródło: cybergrain

Niebieskie nagrywanie



Firma Hitachi-LG Data Storage zaprezentowała nagrywarkę Blu-ray o nazwie GBW-H10N, która oferuje prędkość zapisu 4x dla nośników nowej generacji. Jak podaje producent, jest to obecnie najszybsze urządzenie tej klasy na rynku.

Źródło: trendomierz

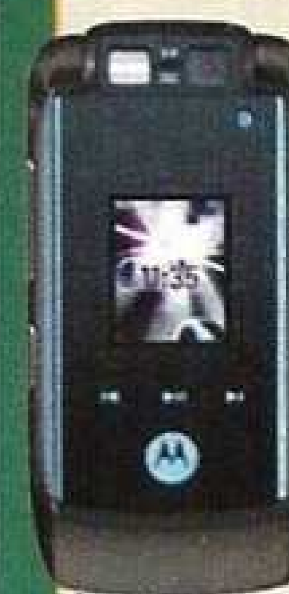
Big mama!

W rywalizacji o największy ekran HDTV świata na pierwsze miejsce wysunęło się Tokio, które stało się posiadaczem wyświetlacza firmy Mitsubishi o powierzchni ok. 750 metrów kwadratowych. Gigantyczny telewizor ma wymiary 66,45 x 11,28 m i został zainstalowany na terenie tokijskiego toru wyścigów konnych.



Źródło: 4press

Wzmocniona komórka



MOTORZR MAXX to nowa komórka w ofercie firmy Motorola, która przystosowana jest do obsługi technologii HSDPA (High Speed Downlink Packet Access). Telefon o grubości 1,5 cm posiada ponadto metalową obudowę z chemicznie wzmacnianym wyświetlaczem, co ma chronić przed zadrapaniami i innego rodzaju uszkodzeniami mechanicznymi.

Źródło: Motorola

Hyperpamięci

Firma Kingston poszerzyła swoją ofertę o pamięci HyperX DDR2 800 MHz oraz ValueRAM DDR2 800 MHz. Pierwsza rodzina produktów wyróżnia się krótkimi czasami opóźnień i przeznaczona jest dla platform NVIDIA SLI. Druga jest dedykowana procesorom AMD w wersji AM2 i charakteryzuje się niskim zużyciem energii i wysokimi częstotliwościami pracy.

Źródło: Kingston

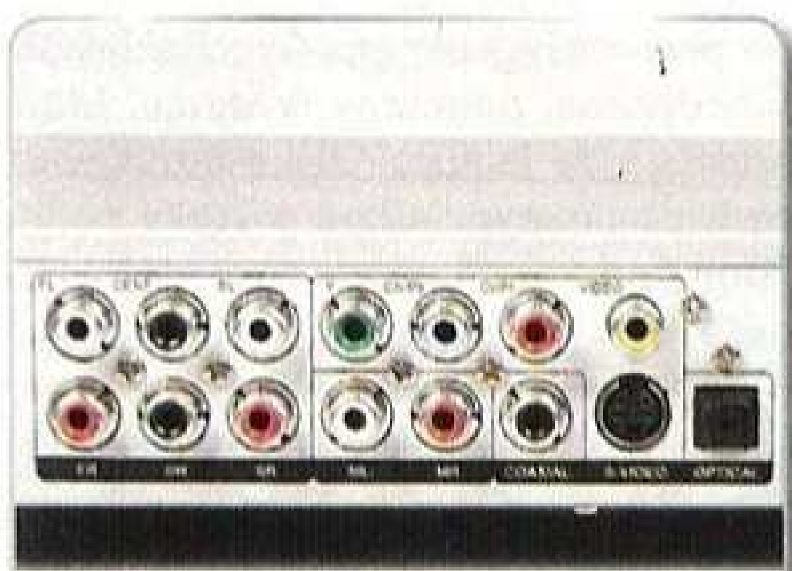
"Cena w sieci" za serwisem http://www.skapiec.pl/ SKAPIEC.PL

Manta DVD Emperor IV

Imperator wciąż żywy

Cokolwiek by myśleć o produktach Manty, trzeba przyznać, że chłopaki naprawdę starają się uatrakcyjnić i unowocześnić swój sprzęt. Czwarta odsłona Emperora wnosi kilka poważnych udogodnień, a nie tylko zmiany kosmetyczne.

Przedni panel, tak jak w trójce, efektownie podzielono na pół, a przyciski ukryto pod klapką (oprócz jednego, centralnie umieszczonego guzika Power, też bardzo dekoracyjnego). Błyszcząca metalowo lewa połowa wygląda jak aluminium. **Precyzja wykończenia nie jest mocną stroną Emperora (wystarczy przyjrzeć się zawiasom klapki), ale ostatecznie nikt sprzętu przez lupę nie ogląda.**



Mnogość wejść tylko na pierwszy rzut oka wygląda skomplikowanie. Instrukcja prawdę ci powie!

Pierwsza nowinka, oprócz zmiany tapety, pojawia się w menusach. Wreszcie są ogonki w polskich wyrazach, co może nie jest wielką innowacją, ale na pewno poprawia czytelność tekstu. Najwięcej zrobiono jednak w kwestii napisów. Możesz obecnie wyświetlać aż do 7 linii tekstu i płynnie pozycjonować je na ekranie (trzy rozmiary czcionki do wyboru, a razem z kursywą i boldem – aż 9). Obsługiwane są wszystkie popularne formaty napisów, jest nawet interpretacja tagów mDVD*.



To, co wszystkich interesuje najbardziej, czyli lista obsługiwanych formatów, nie zmieniło się znacząco. Imperator IV czyta MPEG4 i XviD, w tym kodeki takie jak: QPEL i GMC. Ponadto odtwarza standardowo DVD, VCD, MP3, JPEG.

Dla mnie najciekawszym pomysłem jest zainstalowanie pod klapką slotu na kartę SD (oraz Memory Stick, USB i MultiMedia Card). Dzięki temu możesz podłączyć swój podręczny MP3 playerek i z miejsca słuchać ulubionej muzyki!



Manta naprawdę stara się uatrakcyjnić linię swoich produktów. Interesujące rozwiązania programowe, niezły „look", dobra cena. Nie jest to wysoka klasa, ale za te pieniądze warto zastanowić się nad Emperorem IV.

*kody typu {y:b}, które dotąd działały tylko na komputerze (oznaczają np. kursywę lub pogrubienie tekstu).

INFO

Producent:	Manta Multimedia http://www.manta.com.pl/
Dystryb. w Polsce:	Manta Multimedia http://www.manta.com.pl/
+	bardzo dobra obsługa napisów • niezły obraz • wbudowany dekoder AC-3 • fajna opcja czytnika kart pamięci
–	przeciętne wykończenie • niekiedy ma problemy z odtwarzaniem porysowanych płyt
cena dystrybutora 225,00	cena w sieci 219,00

Dane techniczne

- rejonizacja: odtwarza filmy ze wszystkich stref
- odczyt wszystkich standardowych formatów DivX/XviD oraz kodeków QPEL i GMC
- odtwarzanie plików muzycznych (CD, MP3, WMA)
- przeglądanie zdjęć JPEG w RGB, Kodak Picture CD
- napisy: TXT (TMPlayer, MicroDVD), SRT, SUB
- wyjścia: wideo Scart (EURO), kompozytowe, VGA
- możliwość słuchania plików MP3 i oglądania zdjęć JPG jednocześnie
- wymiary: 430 x 260 x 60 mm
- gwarancja: 24 miesiące

Tanio nie zawsze znaczy źle. Emperor IV posiada funkcje, których na próżno by szukać u konkurencji. Na dodatek: to działa.

Obrońca pokoju

Na rynku pojawi się urządzenie o nazwie „Room Defender", które zaskoczy nieproszonych gości. Maszynę wyposażono w specjalne czujniki ruchu rozpoznające intruza i uruchomiające wyrzutnię 16 piankowych dysków. Amunicja jest na tyle bezpieczna, że nie powoduje ran. Model kosztuje ok. 135 zł.

Źródło: 4press

Głośnik w ekranie

Authentic Ltd. zaprezentowało ekran projekcyjny o nazwie ASS-60AK, który może również służyć jako głośnik. Podczas odtwarzania dźwięków ekran wibruje na poziomie niezauważalnym dla ludzkiego oka. Dzięki temu produkt może być wykorzystywany jako samodzielny głośnik lub pełnić funkcję centralnej jednostki w zestawie kina domowego. Cena to ok. 1650 zł.

Źródło: Authentic

Sieciowy killer

Pod nazwą Killer Network Interface kryje się karta sieciowa w ofercie firmy Bigfoot, która została wyposażona w samodzielny procesor NPU (network processing unit), taktowany zegarem 400 MHz oraz 64 MB pamięci DDR RAM. Sprzęt przeznaczony jest głównie dla miłośników elektronicznej rozrywki, którzy powinni odczuć znaczną poprawę wydajności w grach internetowych.

Źródło: Bigfoot



Do wygrania Pretorian RF MT1501 – bezprzewodowy gamepad dla komputerów PC – oraz Double USB Charger – niewielkich rozmiarów ładowarka USB przystosowana do ładowania dwóch akumulatorów w rozmiarze AA.

Aby grać i ładować do woli, wystarczy, że wybierzesz właściwą odpowiedź i wyślesz esa!

Czy Pretorianie to:

A. Tajna nazwa Gromu
B. Nowe postacie dla dzieci, podobne to Teletubisiów
C. Gwardia cesarska w Rzymie i Italii, utworzona przez Augusta

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.MT.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A**, **B** lub **C**), i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **10 października 2006 r.**

Fundatorem nagrody jest Media-Tech. media-tech

Zły brzeg

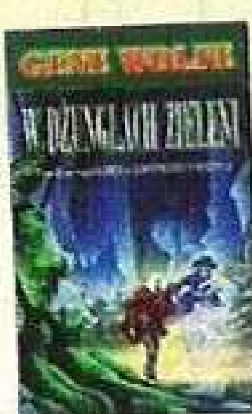


Kiedy Żarek zarzucał z Kościuchem rybackie sieci, nie wiedział, że wkrótce będzie walczył z wielkoludami, zostanie połknięty przez węża morskiego, utnie diabłu jaja i trafi do zamku na dalekiej północy za morzem. Nie wiedział też, że jego młodzieńcza miłość Rudawka to ktoś zupełnie inny, niż mu się dotąd zdawało, a całowanie żaby może przynieść niekiedy nieoczekiwany skutek...

„Zły brzeg" to debiut Piotra Patykiewicza – i jak na debiut, powieść bardzo udana. **Mimo że Patykiewicz wykorzystał po prostu znane motywy fantasy, łącząc je tylko w spójną całość, jego książka ma oryginalne, interesujące akcenty.** Przede wszystkim zaś czyta się dobrze i szybko, chociaż być może niektórych czytelników zmęczy liczba potworów, potyczek i przygód. Powieść jest mroczna, niekiedy przerażająca, na pewno nie humorystyczna. Jeśli lubisz mroczne klimaty, udaj się na zły brzeg.

Tytuł: „Zły brzeg"
Autor: Piotr Patykiewicz
Wydawca: superNOWA
Rok wydania: 2006
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 25,50 zł

W dżunglach Zieleni

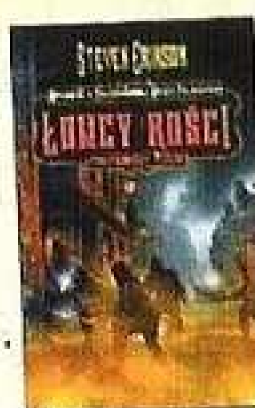


Gene Wolfe, amerykański mistrz nastroju, jak nikt inny potrafi połączyć elementy powieści gotyckiej, czarnego kryminału i poetyckiej prozy. **Jego książki nigdy nie są jednowymiarowymi historyjkami, w których cała fabuła wspiera się na akcji.** Prawdopodobnie dlatego to, co pisze, wymaga uwagi i koncentracji, a sporo czytelników uważa jego twórczość za zbyt trudną i pogmatwaną. Być może drugi tom trylogii „Księga Krótkiego Słońca", zatytułowany „W dżunglach Zieleni", przekona do siebie polskich odbiorców.

Bohater powieści, Róg, to mag, który przemierza nie tylko kolejne krainy, ale – poprzez skomplikowaną narrację – również przeszłość. Niedopowiedzenia i miejsca na fantazję czytelnika to specjalność Wolfe'a. Kim naprawdę jest Róg? W trakcie jego długiej podróży czytelnik będzie starał się odkryć tę i inne tajemnice...

Tytuł: „W dżunglach Zieleni"
Autor: Gene Wolfe
Wydawca: Mag
Rok wydania: 2006
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 29,99 zł

Łowcy kości. Pościg



Powieści Eriksona charakteryzuje niezwykły rozmach, mnogość postaci i wątków, co przypomina mistrza fantasy Tolkiena. **To, co najbardziej może urzec w jego sposobie pisania, to niezwykle plastyczne przedstawienie batalii wojskowych i pojedynków.** Erikson ma do tego zacięcie i dryg, którego mógłby mu chyba pozazdrościć sam Sapkowski.

A jest komu siec wrogów, bowiem tytułowi łowcy kości to w istocie Czternasta Armia Imperium Malazańskiego, która ściga pozostałości wojsk Sha'ika uciekające w kierunku przeklętego miasta Y'Ghatan. Jednak to nie ludzie, a bogowie toczą najcięższe boje. Okaleczony bóg niszczy wszystko i wszystkich za pomocą straszliwej zarazy, Kotylion snuje plany i realizuje intrygi, które zniszczą miliony. „Łowców kości" czyta się z wypiekami na twarzy, a zaraz po ostatniej stronie sięga po drugą część cyklu.

Tytuł: „Łowcy kości. Pościg"
Autor: Steven Erikson
Wydawca: Mag
Rok wydania: 2006
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 35,00 zł



No, od razu lepiej się czuję, kiedy widzę hordy młodzieży z ponurymi minami, które rano maszerują do szkoły. Jakoś wtedy moja praca wydaje mi się milsza, chle, chle, chle (złośliwy rechot). Wielkie dzięki za wasze zdjęcia, te, których nie opublikowaliśmy poczekają do przyszłych wakacji, więc się nie martwcie, lol.

Tym razem odzew na konkurs „My chcemy – Wy dostajecie" przerósł wszelkie nasze oczekiwania. Dzięki za wszystkie kubki, nawet te jednorazowe z naklejonym krzywo krecikiem lub rozbite. Chylę też czoła przed tymi, którzy wysłali kubki z resztkami bliżej nieokreślonych cieczy. Naprawdę: mistrzostwo. Lista zwycięzców nieopodal, niestety mogło ich być tylko pięciu. Gratulujemy!

Herr Odyn

W tym miesiącu nagroda pofrunie do pana Andrzeja. Gratulujemy!

Plastusiowy Clickers

Dzień dobry! Nasza grupa plastyczna funkcjonująca w Domu Kultury w Opolu chciałaby wykonać model Clickersa z plasteliny, wielkości około 60 cm. Prosimy w związku z tym o materiały graficzne (zdjęcia, rysunki, mogą być też modele przestrzenne jak macie) dzięki czemu figurka będzie bliższa oryginałowi. Da się to załatwić?

PS Jeśli model będzie udany, kolejny wysłalibyśmy do Redakcji.

Opolanie

Hej, bardzo nam się spodobał wasz pomysł, wyślę wam te materiały i dodam gratis kilka naked zdjęć Naczelnego (jakbyście ulepili przy okazji jego figurkę, byłoby super, przekonałbym się, czy obrzędy voodoo mają jakąś skuteczność). Zastanawiam się tylko, w jaki sposób utwardzicie te kilka kilo plasteliny, tutaj w lecie bywa baaardzo gorąco, a przecież nie chcielibyśmy plastelinowej rzeki w redakcji, lol.

●●●

10 tysięcy papierów

(...) Mam nadzieje, że w chwili kiedy czytacie te slowa, to moj wynik w grze Two Worlds Pinball – 1 134 606 760 – okaze sie zwycieski i wygram 10 tys. dolcow (o ile nie znajdzie sie jakas lama z crackiem, badz innym edytorem :(A to wszystko dzieki Clickowi, od ktorego dowiedzialem sie o owym konkursidle, heh. Jeszcze raz wielkie gracias i dzienks!

Jarek

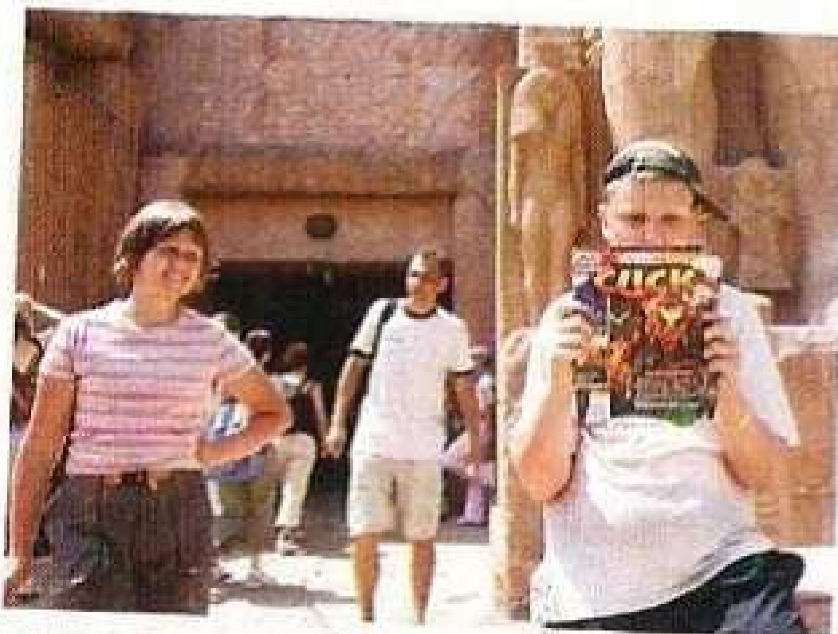
Hej, muszę cię zasmucić, ponieważ zrobiłem wczoraj 1 254 449 230. Chyba powinieneś bardziej się postarać, bo inaczej wizja równo ułożonych rządków zielonych banknotów pozostanie tylko w sferze twoich marzeń. Powodzenia.

●●●

Długi namysł

Po długim namyśle przesyłam wam zdjęcie z wakacji. W załączniku. Trochę duże:)

Oskar



A widzisz, u nas wyszło całkiem malutkie. Oj, nie bardzo się rozpisałeś. Muszę dopowiedzieć za ciebie, że to Egipt, prawdopodobnie Luksor. Musiało być baaardzo gorąco, mamy nadzieję, że kolory Clicka nie zbladły w tym skwarze! Trzymaj się!

●●●

Zamiast reklam

Dajcie coś z half-lifa np miniatórowy łom bo człowiek nie samymi grami żyje, zamiast reklam morzna było by dać recenzje gier lub ich opis przejścia.

Kominiarz

A po co ci minilom? Żeby zrobić miniwłam do domu lalki Barbie? Myślę, że dla ciebie powinniśmy dawać zamiast reklam strony ze słownika ortograficznego. A i chodziło ci raczej o „coś" z Half-Life, czy nawet z Half-Life'a. Taki drobiazg, ale z tego „lifa" to ci wyszła po prostu „lipa". Trzymaj się! I na otarcie łez na dole strony mały art z Half-Life 2.

Zbieram na piwo!

●●●

Click na wojnie

Pozdrowienia z Iraku – CAMP ECHO niedaleko Ad Diwaniyah. Jestem stałym czytelnikiem Clicka, ale niestety na czas misji jestem odłączony od źródełka... Żona zbiera wszystkie wydania i naraz będę miał czytania z zaległego pół roku. Przesyłam Wam zdjęcie, myślę, że Click jeszcze nie był w strefie działań wojennych. Pozdrawiam ciepło (w dzień 58 stopni na słońcu) i serdecznie Redakcję i życzę dalszej tak dobrej formy dla Clicka.

Z żołnierskim pozdrowieniem Andrzej



Muszę przyznać, że szczęka opadła mi do samej podłogi. Nie planowaliśmy dotąd ekspansji na rynku arabskim, ale skoro są tam już nasze forpoczty, to chyba powinniśmy przygotować jakieś ognioodporne, pancerne wydanie. Mam nadzieję, że lektura Clicka pozytywnie wpłynie na wypełniane w Iraku misje. Panu Andrzejowi przyznajemy tytuł Honorowego Korespondenta Wojennego Clicka.

My chcemy!

Kostkę Rubika w nietypowe wzory!

Mogą być firmowe (jak na zdjęciu) lub możecie puścić wodze fantazji i pomalować kostkę samodzielnie. Wygrywają trzy kostki, które najbardziej nam się spodobają!



Wy dostajecie!

Gorącą jak czajnik grę Titan Quest!!!

Reguły zabawy są proste. Waszym zadaniem jest wyszukanie nietypowego gadżetu, śmiecia lub innej zabawki, którą sobie umyślimy. Pakujecie sprzęt i wysyłacie do nas. W zamian dostajecie nagrody. Gdzie jest haczyk? Wygrywają tylko trzy osoby. Otrzymanych przedmiotów nie odsyłamy!

PS Nagrodzeni w konkursie „Kubek z krecikiem":
1. **ŁUKASZ MITKA** Sulejówek
2. **JAKUB SZYMCZAK** Bydgoszcz
3. **DOMINIK REWER** Karczew
4. **JAKUB SONNENFELD** Nowe Miasto Lubawskie
5. **ADAM CICHY** Bojszowy

UFO, CZYLI LISTY OD KOSMITÓW

Mam do opowiedzenia niezwykła historie: 1. Kupilem se nowe czyste majtaski. 2. Zjadlem rybę z dżemem. 3. Poszedlem do babskiej toalety (bylo blizej), ale wygoniły mnie. 4. Nie tak latwo mnie pokonać – niedaleko były krzaki. 5. Nie zdążyłem :(6. Punkt pierwszy NIE aktualny.

Jerry

CLICK! Twoja historia jest naprawdę przejmująca. Nie napisałeś jednak, jak udało ci się samodzielnie wyplątać z kaftana bezpieczeństwa, żeby założyć majtaski. Trzymaj się ciepło, pozdrowienia dla całego oddziału zamkniętego!

Oczywiście wielkie, serdecznie pozdrowienia dla pana Andrzeja. Życzymy szybkiego i bezpiecznego powrotu do domu. I jeszcze ukłony dla Żony.

•••

Plakat z kaczorem

Witam. Na sam początek chcę powiedzieć, że bardzo podoba mi się wasze czasopismo. Normalnie powinno zostać ochrzczone mianem Czasopisma IV RP (można by dać plakaty z kaczorem). Ale do rzeczy, mam parę pomysłów odnośnie Clicka.

1.Można by na waszej stronie dać odpłatnie (cena czasopisma minus cena płyt) wasze czasopismo do ściągnięcia z neta np. do Worda.

2. Można by na waszej stronie dać odpłatnie (cena płyt z grami minus cena gazety) gry, tapety itp. z waszego czasopisma do ściągnięcia z neta. To na tyle.

SimaxLion13

„Czasopismo IV RP" to brzmi dumnie, ale „Czasopismo V RP" to byłoby dopiero coś! Jakby „Powrót do przyszłości"! Tylko może nie z kaczorem, OK?

A powiem ci, że rzuciłeś ciekawy pomysł, tyle że taka decyzja musiałaby zostać poprzedzona solidnymi badaniami rynku, analizą oczekiwań reprezentatywnej grupy naszych czytelników itd., itd. A tak w ogóle, to trzeba by wpierw poruszyć beton, czyli naszego ukochanego Naczelnego, żeby w ogóle ktoś pomysł wziął pod rozwagę. Dałem mu twój list do przeczytania. Na razie uśmiecha się jak Mona Lisa, kto wie, co się kryje za tym wykrzywieniem twarzy? *[Może odpowiedź na pytanie, czy w poniedziałek twoje biurko będzie jeszcze stało w redakcji? – Rednacz].*

•••

Na ostatniej stronie

Witam szanowną redakcję! Kupiłem sobie Clicka (jak zwykle). Zacząłem go czytać, lecz zauważyłem na „ostatniej stronie" (str. 66) w ramce GRA (była tam wówczas gra Hero Online), że waga gry i link należy do tremulous (gry danej w poprzednim numerze). No to zdołam przeboleć jak i inne wpadki więc się nie martwcie, że stracicie czytelnika. Niestety kupując moją Biblię (Clicka!) muszę chować ją przez złowieszczym mazakiem mego brata. Nie lada sztuką jest znaleźć ustronne miejsce w którym można w spokoju (np. w piwnicy lub na dachu) kontemplować Clicka! Pozdrawiam

Marcin998

Ups! Redakcyjne chochliki starają się, jak mogą, napsuć nam krwi. Musimy cały czas przetaczać sobie świeżą! Za błąd przepraszamy (właściwy adres to http://hero.netgame.com/), natomiast za określenie „złowieszczy mazak mojego brata" należy ci się Złota Czcionka, uśmiałem się.

•••

Witam, mam pytanie

...a raczej proszę o pomoc. mianowicie: jak ściągnąć filmy, żeby to był faktycznie on... a nie jakiś porno czy jeszcze cos innego. używam programu bearshare, np. dziś ściągałem piratów z karaibów 2 i ściągnęło mi się jakieś national geografic... bardzo mnie to denerwuje. bardzo proszę o odpisanie w miarę możliwości z góry dziękuje i pozdrawiam.

Radny99

Hej, mam nadzieję, że nie jesteś prawdziwym radnym, straciłbym wiarę w państwowe instytucje. Wiesz, pisanie do nas o tym, że kradniesz filmy, nie jest najlepszym pomysłem. Tym razem jeszcze ci darujemy, ale następnym – nie licz na pobłażanie. Przy okazji małe info dla innych hakierów, piratów i tym podobnych czarnych charakterów. Nie piszcie do nas w takich sprawach, jeśli nie chcecie poczuć uścisku karzącej ręki sprawiedliwości (nie naszej, o nie). Nie pozdrawiamy.

•••

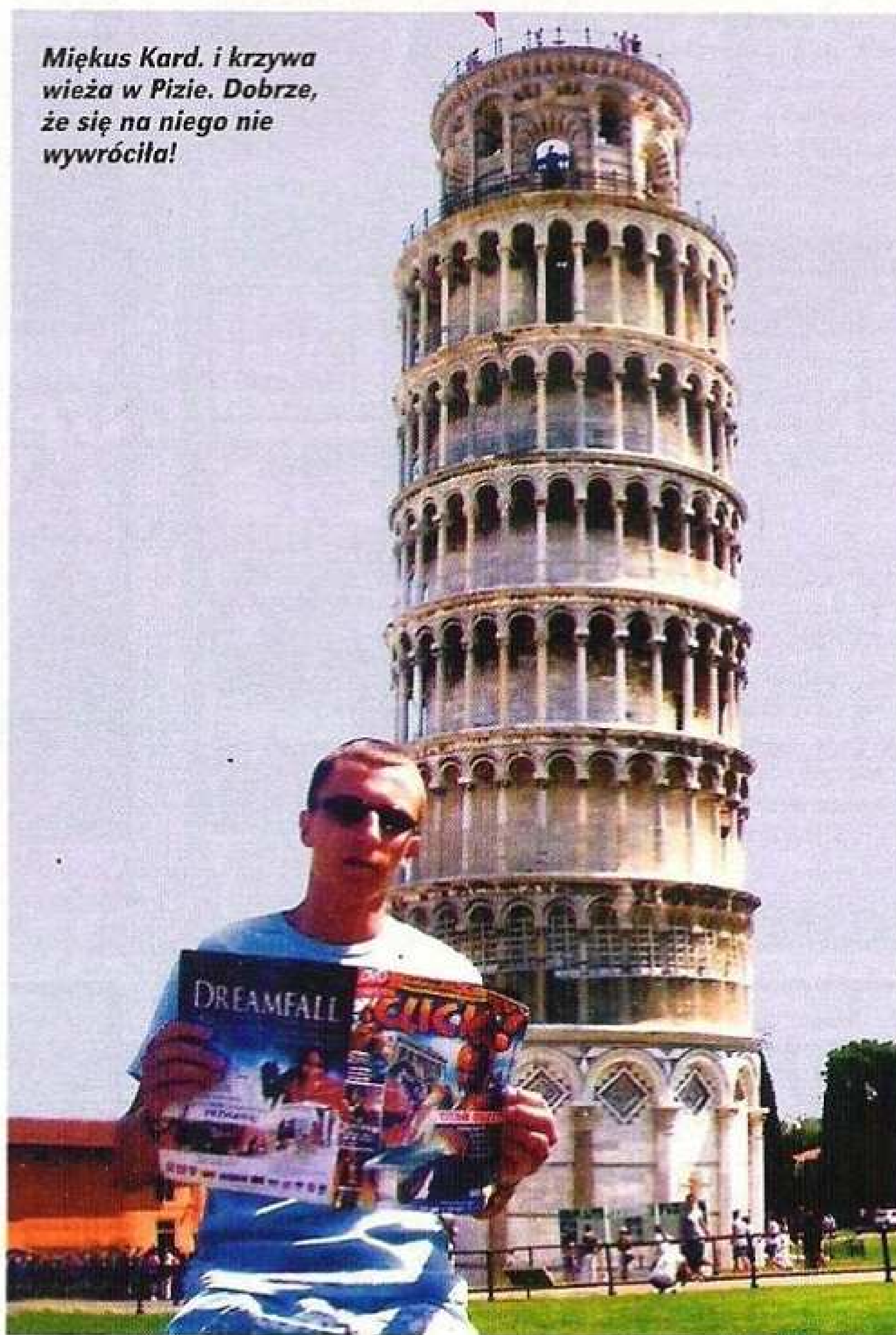
Końcowy smaczek

Witam :) Kupiłem jakoś niedawno nowy numer Clicka bo ciekawy byłem paru recenzji. Jedną z nich była recenzja gry Prey. Byłem w trakcie jej przechodzenia jak czytałem recenzje wiec wszystko było ok :). Lecz po przejściu gry odkryłem cos ciekawego czego nie zauważył ten co robił recenzje :) (a może nie chciał zauważyć, lub zauważył i dla niego było mało ważne). Więc może to nie było cos ważnego, ale jednak dodającego pewien końcowy smaczek, mianowicie po przejściu wszystkich napisów końcowych producentów itd. pojawia się Tommy 6 miesięcy później. Jest tam audycja w radiu, w której nikt nic nie wspomina o akcji bohatera, a po audycji pojawia się kolejna postać, która mówi Indianinowi o tym, że gdzie indziej o nim wiedzą. Otwiera przed Tommym portal i po wejściu w niego producenci mówią nam, że Prey będzie miał kontynuacje :). Niby małe coś, ale zawsze ma to coś w sobie. Wiec moze tworcy gry nie zmarnowali potencjalu (jak napisaliscie :)), tylko uzyja metody prob i bledow do nastepnej czesci? :) Pozdrawiam!

Bles

Ciekawie to napisałeś: „małe coś, ale zawsze ma to coś w sobie"... Ile małe coś ma w sobie tego czegoś, oto jest pytanie. Co do recenzenta, masz częściową rację. Nie napisał o tym, żebyś miał przyjemność z tego „małego czegoś". Taki końcowy smaczek, coś w sobie, jeśli wolisz.





Miękus Kard. i krzywa wieża w Pizie. Dobrze, że się na niego nie wywróciła!

Konsolówki

Redakcja Clicka, choć zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

1 Formula One 06 [PS2, PSP]



Biorąc pod uwagę błyskawiczną karierę Roberta Kubicy za kółkiem bolidu BMW Sauber, ta gra może okazać się największym przebojem końcówki lata. **Formula One 06, dostępna tylko na konsole PS2 i PSP, to symulator najszybszych wyścigów samochodowych na świecie** – w zależności od ustawień bardzo realistyczny albo wymagający jedynie naciskania przycisku odpowiedzialnego za gaz. To pierwsze oblicze jest dużo ciekawsze, szczególnie dzięki trybowi Car Evolution, który pozwala w interaktywny sposób ustawiać parametry wozu przed wyścigiem. Polecamy!

Formula 1 06

2 Shinobido [PS2]



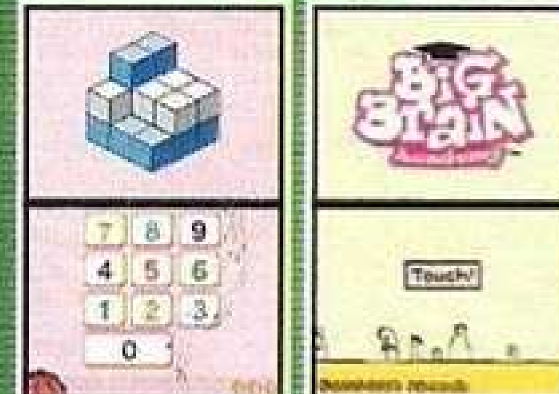
Gry o ninjach zawsze trafiały do grupki odbiorców – zwykle sterowanie w nich było dość złożone, a większość misji wymagała niezwykłej cierpliwości i spostrzegawczości. Nie inaczej jest z **Shinobido, to jednak gra najbardziej „przyjazna" z wszystkich przedstawiających tajniki ninjitsu. Ma też najfajniejszy bonus – możliwość stworzenia własnego ogrodu do ćwiczeń i medytacji!**

3 Forbidden Siren 2 [PS2]



Znasz „Ring", „Klątwę" i „Widmo"? A „Dark Horizon" i „Ju-On"? W takim razie dobrze trafiłeś – Forbidden Siren 2 to kontynuacja interaktywnego horroru sprzed 2 lat, w klimacie najbardziej japońska z wszystkich tego typu gier wydanych w Europie. Uważaj, **jeśli włączysz ją w nocy, nad ranem mogą znaleźć cię w stanie rigor mortis.**

4 Big Brain Academy [DS]



W Japonii grę tę reklamują jako aplikację, która rozwija iloraz inteligencji graczy. Coś w tym pewnie jest – **kilkanaście zawartych tutaj gier logicznych daje porządną rozrywkę, ale też zmusza szare komórki do wytężonej pracy.** Polecamy dla równowagi po dwugodzinnej sesji na siłowni...

5 FlatOut 2 [PS2, Xbox]

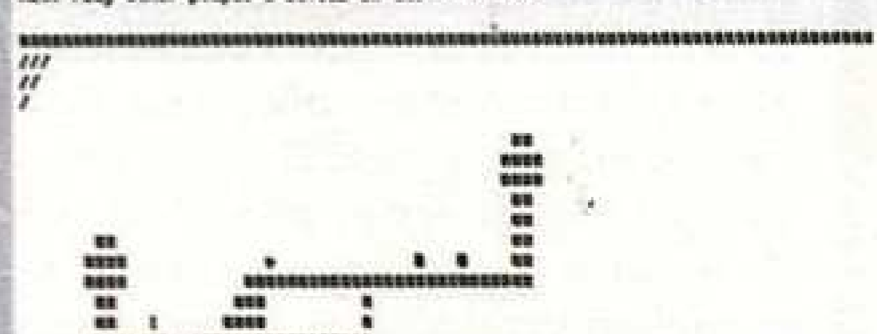


To gra, która na największą uwagę zasługuje w swojej wersji PC – patrz recenzja na s. 48 – ale również konsolowcy powinni zwrócić na nią uwagę. Co prawda **na PS2 czy Xboxa wydano dużo więcej zręcznościowych ścigałek, ale nawet w zestawieniu z nimi FlatOut 2 daje radę.** Polecamy – przynajmniej do premiery nowego Burnouta!

WWWarto zajrzeć

Przedstawiamy strony internetowe, które mogą cię zainteresować.

http://www.foon.co.uk/



Z cyklu: „Czego to ludzie nie wymyślą!". Foon.co.uk to strona, która służy tylko temu, by jej twórcy mogli prezentować na niej swoje zwariowane pomysły. Jakie? M.in. kilka dziwacznych animacji (np. o pomidorze, który gra na perkusji) oraz 13 nietypowych gierek, w które można zagrać w okienku przeglądarki (to w dziale Farcade). Polecamy Super Serif Brothers – platformówkę wykonaną w całości w trybie tekstowym!

GRA-ti$

Bawić się można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze.

Dogs of the Seas

Gry pirackie – przy czym mowa tu o prawdziwych piratach z Karaibów, a nie tych sprzedających lewy soft na stadionie – nie miały jak dotąd szczęścia do trybu multiplayer. Najciekawsze multi mają wydane właśnie Age of Pirates: Opowieści z Karaibów, ale i tam są to tylko morskie potyczki. Jeśli rzeczywiście chcesz poczuć się jak kapitan prowadzący życie awanturnika wśród tropikalnych wysepek, ściągnij Dogs of the Seas. **To Port Royale Online, na dodatek wymagający do gry jedynie przeglądarki** internetowej.



Do zagrania na stronie: http://www.dogsoftheseas.com/

Jedyna gra...

...w której pijani kierowcy mogą zapolować na białe myszki.



Outrun 2006: Coast 2 Coast

Czekamy na remake

Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.

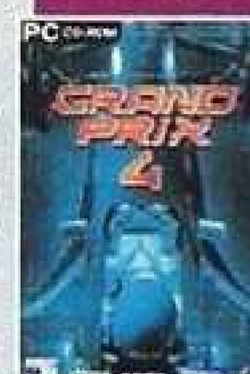






Grand Prix 4

Kultowa seria gier Geoffa Crammonda mogłaby teraz – szczególnie w naszym kraju – zrobić furorę równie dużą jak opisywana obok konsolowa Formula One 06. Niestety, dla komputerowych „Kubiców" mam złą wiadomość – ostatnia część tego perfekcyjnego symulatora ukazała się na PC w 2002 roku i nie wygląda na to, by Mr. Crammond chciał do niej wracać. Dlaczego? Czekamy na remake!





OLD SKULL I HARDKOR









SLAINE (MARTECH, 1987) – ADAPTACJA BRYTYJSKIEGO KOMIKSU – TO GRA AKCJI O TYLE NIEZWYKŁA, ŻE ROZGRYWKA TOCZY SIĘ W TRYBIE TEKSTOWYM. GRACZ MUSI JEDNAK PODEJMOWAĆ DECYZJE W OGRANICZONYM CZASIE, A DZIĘKI SUGESTYWNYM KOMUNIKATOM, POTYCZKI Z FANTASTYCZNYMI STWORAMI WCIĄŻ PRZYPRAWIAJĄ O SZYBSZE BICIE SERCA.

Radosław Smektała & Janusz Wyrzykowski 2006